

Számítástechnikai magazin

476Byte

QKAC

Szkafander teszi a gilisztát!
Earthworm Jim . . . 8. oldal

QILTUSZ

Foszd meg és uralkodj!
Warhammer . . . 6. oldal

Nintendo
Ultra 64:
még az idén?

A Commodore
igaz története:
a (h)őskor.

Ha harc, hát
legyen harc:
This Means War!

QNSZT

A flipperknél is teret hódít a tér.
Flipper négyesfogat . . . 18. oldal

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. FEBRUÁR 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad 19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép. 10999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad 9999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék. HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999.-

SATURN játékok:

BUG HÍVJ!
DAYTONA USA HÍVJ!
F1 LIVE FORMATION (JAP) HÍVJ!
FIFA '96 HÍVJ!
HANG ON GP 95 (JAP) HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL! HÍVJ!
NHL ALL STAR HOCKEY HÍVJ!
PANZER DRAGON HÍVJ!

RAYMAN HÍVJ!
SEGA RALLY HÍVJ!
SHINOBI X HÍVJ!
STREET FIGHTER MOVIE HÍVJ!
TOH SHIN DEN (JAP) HÍVJ!
V OPEN TENNIS (JAP) HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER 2 HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX HÍVJ!
VIRTUA RACING (USA) HÍVJ!
WING ARMS (JAP) HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 69999.-

PSX játékok:

AIR COMBAT HÍVJ!
ASSAULT RIGS HÍVJ!
CYBERSLEED HÍVJ!
DESTRUCTION DERBY HÍVJ!
DOOM HÍVJ!
EXTREME GAMES HÍVJ!
FIFA '96 HÍVJ!
GOALSTORM HÍVJ!
HIGH OCTANE HÍVJ!
KILEAK THE BLOOD HÍVJ!
KRAZY IVAN HÍVJ!
LEMMINGS 3D HÍVJ!
LOADED HÍVJ!
LONE SOLDIER HÍVJ!
MORTAL KOMBAT 3 HÍVJ!
NBA JAM T.E. HÍVJ!

NOVASTORM HÍVJ!
OFF WORLD INTERCEPTOR HÍVJ!
RAIDEN PROJECT HÍVJ!
RAPID RELOAD HÍVJ!
RAYMAN HÍVJ!
RIDGE RACER HÍVJ!
STREET FIGHTER MOVIE HÍVJ!
STRIKER HÍVJ!
TEKKEN HÍVJ!
THUNDERHAWK 2 HÍVJ!
TOSHINDEN HÍVJ!
TOTAL ECLIPSE TURBO HÍVJ!
TWISTED METAL HÍVJ!
WARHAWK HÍVJ!
WIPE OUT HÍVJ!
WORMS HÍVJ!
WWF WRESTLE MANIA HÍVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER 1499.-
GAME BOY tölthető elem 1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0 9999.-
MD HI-FI KÁBEL 1999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK 7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos) 3499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
MD SCART KÁBEL 1999.-
MS JOY - CONTROL PAD 1999.-
NES ACTION REPLAY 5999.-
PSX ARCADE STICK 9999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION 4999.-
PSX CONTROL PAD - P100 5999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER 5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999.-

PSX memória kártya 6999.-
PSX összekötő kábel 7999.-
SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR 4999.-
SATURN CONTROL PAD - VOYAGER 4999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999.-
SATURN NTSC adapter 7999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER 3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER 3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0 9999.-
SNES CONTROL PAD 3499.-
SNES JOY - ACTION PAD 2999.-
SNES JOY - SN6 3499.-
SNES SCART KÁBEL 1999.-
SUPER GAME BOY 9999.-

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
AMIGA EGÉR 3999.-
CD32 JOYPAD 3999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) 2999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL PAD 2999.-
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000 2999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO 2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO 1999.-
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER 1999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek 2999.-
PC EGÉR (2-3 gombos) 2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO 3999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD 2999.-
PC JOY - EDGE II 2999.-
PC JOY - FLIGHT MAX 5999.-

PC JOY - FX 2000 2999.-
PC JOY - HAWK+ 2999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999.-
PC JOY - OPTIX 7999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD 3999.-
PC JOY - POWER PAD 2999.-
PC JOY - SPRINT PAD 3999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS 2999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 2999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS 2999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS 2999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER 7999.-
PC JOY - TORNADO 2999.-
THRUSTMASTER ACM GAME CARD 6999.-

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
CD ROM GAMES
PC FORMAT
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE, X-GEN
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD

C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
TOTAL (NINTENDO)
ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD
PSX OFFICIAL (PSX) + CD

Gyűjteményem számára vásárolok vagy
az 576 KByte-ban hirdetett
játékprogramokat adok:
papírrégségeikért, részvényekért, kézlíratokért,
értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

EF

2000

EUROFIGHTER 2000



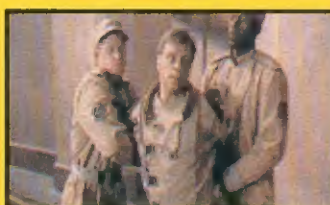
KNIGHT'S CHASE



FORMULA ONE GRAND PRIX 2



WING COMMANDER 4



MEGJELENT!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

HAMAROSAN MEGJELENIK!

MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL

Március 2-ig
a **Wing Commander 4**
9999,- helyett
8999,- Ft-ért

vásárolható,
vagy rendelhető meg.

Megrendelésedet a
Csomagküldő Szolgálat
címére várjuk. Akciónk csak
e szelvény bemutatásával
érvényes.

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 278,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-			

TE VAGY A NÉGYZETEM...

Röpke hét évfolyamnyi történelmünk alatt folyamatos változáson és fejlődésen mentünk keresztül. Mindig Olvasóink érdekeit szem előtt tartva hoztuk meg reformáló döntéseinket, s ezt most sem szeretnénk másképp. Hivatásos statisztikusunkat és körkérő specialistánkat, Vic bá'-t kértük fel a kérdések összeállítására, amelyek megválaszolása illetve kiértékelése után áprilisban a Ti ízléseitek szerint módosul a lap. Kérünk minden érző szívű olvasót, hogy válasszaival segítse munkánkat - elvégre Ti vagytok azok, akikért e döntéseket meg kívánjuk hozni.

Tartalmunk ismét színes képet mutat. Szerepjáték és brutalitás egy játékban, a jövő évezred technikája flippereken, a legfrissebb infók a Nintendo fantomjáról, az ULTRA 64-ről, a Commodore cég tündöklése és bukása cikksorozat első része, a Windows 95, mint játékkörnyezet több példával is szemlélítette, meg persze a szokásos rovatok. A változás és feszített ütemű fejlődés a szoftverpiacon is jellemző motívum. Sajnos, a régi szép és nyugodt időknek befellegzett, aki nem tud lépést tartani a többiekkel, az a porba hull. Ez meglátszik a legújabb fejlesztéseken is: mindenki a maximumra törekszik, csillogás, glanc, animáció-hegyek, hifi hangzás. Viszont csak nagyon keveseknek sikerül ezeket a tulajdonságokat olyan ritkán halott, látott dolgokkal párosítani, mint a játékelmény, az érdeklődés szinten tartása, játszhatóság, élvezet. Csak a legnagyobbaknak sikerül az a bravúr, hogy produkciójukra hónapok, évek múlva is emlékszik valaki, esetleg újra előveszi, szeretettel gondol rá, kellemes emlékeket gerjeszt benne. Amikor a régi szép és nyugodt idők említettem, pont ezekre a mára kissé megfakult "csacskságokra" gondoltam. És hogy a két fenti bekezdést összekösem, még egy gondolat. Mindenkit az emlékei éltetnek, azokból is inkább a kellemesek. Mi is sokat gondolunk az eltelt évekre, a szép emlékekre az újsággal kapcsolatban. A nagy bulizások, szuper hangulatú leírások, pergő ritmusú kiállítások, laza dumák, néha persze pofáraesések is - egy szóval hogy sokat jelentünk egymásnak. Nos, pont ezt a pozitív érzést szeretnénk gerjeszteni mindenkiben, aki olvas a lapunkat. A baráti hangnem, a haveri kapcsolat olvasóinkkal, a közvetlenség, jó hangulat, bizalom - ezek mind egy-egy alkotóeleme lapunknak, nemcsak a múltban, hanem a jelenben és a jövőben is.

Zolee

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK
MÁRCIUS KÖZEPÉN
JELENIK MEG.**

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "REGI SZAMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

576 KByte

TARTALOM

Nyomul a Win95, a játékok egyre pengébbek, a hardveréhség elhárópódzik, de azért néhánynál még a régi szép idők emléke is felvillan: a játszhatóság egyre fontosabb szemponttá válik.

WARHAMMER

Vérbeli stratégiai játék Orkokkal, Törpékkel és Elfekkel fűszerezve. Akinek tetszett a Warcraft 2 hangulata, az ebben sem fog csalódni.



EARTHWORM JIM

Minden idők egyik legbizarabb játékhőse immár a PC-szek szívében is meghódította. Ez bizony szereztem első látásra!



PINBALL QUARTETT

Az abszolút realitású három dimenziós táblázolás a sík táblákat kiszorítja a színről. Vagy mégsem? 4 pró és kontra példa.



THIS MEANS WAR

Windows '95 környezetbe ágyazott stratégiai játék harcos lelkeletűeknek - a már megszokott MicroProse színvonalon.



HÍREK

4-5

WARHAMMER

6-9

EARTHWORM JIM

10-11

A COMMODORE SZTORI

16-17

FLIPPER ÖSSZEÁLLÍTÁS

18-21

DONKEY KONG COUNTRY 2

22-25

SEGA ÚJDONSÁGOK

26

SNES ÚJDONSÁGOK

27

ULTRA 64: MÉG IDÉN?

28

GAMEBOY ÚJDONSÁGOK

29

HOLLYWOOD PICTURES

30-31

TERMINATOR - F.S.

32

LION

33

CSEVEGŐ

34-35

THIS MEANS WAR

36-38

KÖRKÉRDÉS

39

HEXEN

41

3DO ROVAT

42

ÉRKEZÉSI OLDAL

43

RAVEN PROJECT

44-45

ANGEL DEVOID

46-47

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/2-66-22) Felelős vezető: Grasselty István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

NEW WORLD COMPUTING

Az amerikai székhelyű fejlesztőcég több vonalon is nyomul: számos akció-, RPG- és stratégiai játék szerepel idei ütemtervükben. Talán egyik legnagyobb dobásuk a napokban megjelenő **WETLANDS** lesz, amelybe



nemcsak grafikusaik, hanem animátorai és zeneszerzőik is beleadtak apait-anyait. A történetben John Cole, a züllött "cy-bérgyilkos" bőrébe bújunk, aki azt a feladatot kapta, hogy eltegye láb alól azt a fogságából kiszabadult örült diktátort, aki fegyvereivel bolygókat radíroz le egy gombnyomással a galaktikus térképekről. Az előlünk menekülő elmeháborodott minden lehetséges fegyvert és haderőt bevet ellenünk, úgyhogy résen kell lennünk és nem nagyon takarékoskodhatunk a lőszerrel. A pályák hátterei előre letárolt animációk, viszont az



előtérben megjelenő ellenséges tengeralattjárók, naszádok, aknamezők, avagy kézfegyveres, páncéltörővel felszerelt katonák minden egyes betöltéskor másféleképpen zúdulnak a nyakunkba. Közöttük számos futurisztikus járművel kacskaringózhatunk: space-bike, űrsíkló, metró (!), mini tengeralattjáró és így tovább. A jelenetek közötti átvetítő képsorok elképesztő munkáról tanuskodnak: a szereplők minden mozdulata kézzel rajzolt (semmi digitál), a megtevesztésig élethűek, s a "kamerakezelés" szintén első osztályú. Megjelenés február/március táján, PC CD-n. Az RPG-s szíveket dobogtatja majd meg az **ANVIL OF DAWN**

című eposz, amely mögött a Ravenloft és a Mezoberranzan fejlesztőgárdája áll. A történet elég lapos, de ez még nem jelent semmit: őt életben maradt bajnok bőrébe bújva kell a világpusztító Warlordot a pokol tűzébe taszítanunk. A játék specialitásai közé tartozik a rejtett tárgy- és ikonlista, amely gombnyomásra jelenik meg a képernyő oldalsó részén, de addig teljes képernyős látványban gyönyörködhetünk. A főbb erények közé tartozik a több mint 100 ellenséges és barátságos karakter, a valósidejű háttér-



képzés, a finomscollos mozgolódás a terepen és a sokkoló hangeffektek. Megjelenés március/április magasságában, PC CD-n. A cég tarsolya elég öblös, még egy stratégiai/akciójáték is belefér. A darab címe **METALLORDS**, a fejlesztők között pedig a Masters of Orion és a Master of Magic alkotógárdáját fedezhetjük fel. A vértészéget le sem tagadhatná a játék... Ebben az eposzban ismét egy jól működő és erős birodalom kiépítése a cél, amit kezdetben mint álmodozó "porszem a gépezetben" képzelünk el magunknak. A semmiről kell felküzdenünk magunkat, amihez a legkülönfélébb eszközök állnak rendelkezésünkre (dolgos hétköznapiak a hivatalban, vagy



csalás, intrika, bűnözés). Mivel a képről is lerí, hogy grafikailag nem fog csúcsokat döntögetni, sejtethet, hogy valami más lesz unikum az anyagban. Valóban kitétek magukért a játék logisztikai részéért felelős kollégák: 150 (!) választható karakter, mindegyik más és más jellemmel, tudás-szinttel, erősséggel, illetve 100

féle kutatható és fejleszthető eszköz áll rendelkezésünkre a felemelkedéshez. A stílus szerelmei meg fognak veszni érte. Megjelenés az első félévben, PC-re.

CORE DESIGN

A **BLAM: MACHINEHEAD** cím alatt futó projektjük a gensebészetet, génmanipulációt és a vírusokkal való kísérletezéseket, mint az emberiségre halálos veszélyt jelentő foglalatosságot dolgozza fel. A sztori szokványos sci-fi: degenerált génmanipulátor Isten helyébe akar lépni, kipusztítva az emberiséget az általa kifejlesztett vírussal. Már majdnem eléri célját, mikor megjelenik a színen a nagy Ő (jelen esetben egy doktor-nő), aki a cybertér is felhasználja az akkora már mutanizálódott vírusok és teremtmények ellen, akiket már nem is az ösztöneik, hanem maga az örült gensebész és DNS-ei irányítanak. Fura. A játék maga az akció kategóriába sorolható. Specialitása a 360 fokos



szabad mozgást biztosító játéktér, az óriás méretű animált ellenfelek, és a 15 pályás játékmenet megváltoztathatósága, felcserélhetősége menet közben. Megjelenését május végére datálják, PC CD-re.

PSYGNOSIS

Már több, mint egy éve napvilágot láttak az első képek az **ASSAULT RIGS**-ről, de azóta sűrű homály fedte a megjelenés dátumát. Mostanra tisztulni látszik a helyzet, hamarosan a boltokba kerül tehát a jövő évezredet idéző hálózati tankcsata. A valójában csak jó reflexeket igénylő kill 'em all játékban egy ZamCam Assault Rig fedőnevű harci járművet irányítunk több mint 40 pályán és irtjuk az ellent. A mai kor vívmánya, azaz a texture mapped és light sourced 3D-s grafika itt is fő-

szerephez jut, kiegészülve a Psygnosisra oly jellemző precíz animációkkal, amelyek az ugratók, liftek, mozgólépcsők és zsilipek használatakor "lépnek a színre". A helyszínek valójában futurisztikus arénák, ahol technogladátorok mérik össze harci tu-



dásukat és gyorsaságukat. A játék hálózatba kötve, vagy két gépet linkelve egymás ellen az igazi. A megjelenés a napokban várható PC CD-n.

Nagy kaszálásra készül a mult cég a **CHRONICLES OF THE SWORD** című eposzával, amely a történelem egyik legvilágosabb időszakát, a lovagkort, egészen pontosan Arthur király uralkodásának időszakát dolgozza fel. Az akció/kalandjáték kategóriába besorolt produkcióban Morganát, Arthur király hataloméhes féltestvérét kell a trónfosztásban megakadályoznunk. A legenda szerint Morgana varázserővel rendelkezik, így az őt szolgáló teremtmények között nem ritkán bukkannak fel csontvázak, csúszómászók, túlvilági alakok. A játékot belengi a középkor enyhén áporodott le-



vegője és misztikus hangulata. A karakterek (van belőlük bőven!) mindegyikének eredetije egy-egy gyurmafigura, amely egy 3D-s scanner segítségével lett a játékba beépítve, majd ott a legmodernebb renderelési technikáknak köszönhetően mozgatva. A játéknak van még egy specialitása: a harcok a Space Ace-ből megismert megoldással folynak le. Ellenfelünk mozgatait előre letárolt filmen peregnek, mi a védekező/támadó manővereinket megfelelően időzítve tehetjük meg - attól függően, hogy milyen mozgulatot végeztünk, úgy változik az ellenfél reakciója. Érdekes megol-

dás, majd meglátjuk, milyen lesz előben. A háttérnek igazi Excalibur hangulatot árasztanak, a hanghatások hallatán pedig földbe gyökerezik az ember lába, annyira élethűek. Megjelenés március végén PC CD-n.

MIRAGE

Köztudott tény, hogy a Bullfrog Syndicate-je az egyik legeredtibb és legnépszerűbb akciójátéka a számítógépes szórakoztatásnak. Erre a tényre épített a Mirage is, amikor **MAYHEM!** címmel egy hasonló, de talán még brutálisabb és akciódúsabb projectbe fogott. A sztori a jövőben játszódik, helyszín a Föld. Az emberek által készített biomechanikus robotok "eszméletükhöz térnek" és fellázadnak: minden élő elpusztítanak, ami az útjukba kerül. Egy három tagú akciócsoporttal indu-



lunk ellenük, 5 helyszín (reptér, vegyi üzem, kikötő, város, üzleti negyed) 5 zónáján keresztül. Több mint 20 féle humán, félhumanoid és droid karakter található a játékban, ellenük 7 féle különböző pusztítóerejű fegyverrel vehetjük fel a harcot. Hálózaton kooperatív és deathmatch változatokban játszható. Mivel bevallottan ez lesz a cég idejének legnagyobb dobása, minden bizonnyal nem fogják a véletlenre bízni a dolgot: pazar öldöklésre számíthatunk. Megjelenés ősszel, PC CD-n.

HÍRMORZSÁK - KÉP NÉLKÜL

A **21ST CENTURY ENTERTAINMENT** ismét magára talált és egy újabb flipperrel jelentkezik az amigás tábor nagy örömeire. A **SLAMTILT** név egy négy táblás, villámgyors scrollrutinnal felszerelt flippert rejt magában, amelyben a már megszokott aljátékok és háromgolyós multiball mellett a pontkijelzőre kihelyezett bónuszjátékok és akció-kísérő

animációk is helyet kapnak majd. (Várható megjelenés: '96 nyara)

A **MEGARACE** sem kerülheti el a duplikálást: második része már előrehaladott állapotban van a **MINDSCAPE** fejlesztőinek munkasztalán. Az új epizódban inkább a manőverezési és autóvezetési képességek kapnak főszerepet, szemben az első rész erőfittogtatásával. Néhány fegyver ugyan marad (rakéták, aknák és olajfoltok), de ezek csak kiegészítőnek használhatók a kerülgetések, precízen végrehajtott ugratások és lökdöések mellett. A háttér mozgatási rutinja alapjaiban nem változik, de sokat csiszolnak majd az összhatásán. A pályák közötti interaktív részek nagyobb jelentőségűek lesznek, bónuszok szerezhetők vagy a játékmenet módosítható lesz majd ezeken a helyszíneken. ('96 júniusban várható)

A **SIERRA ON LINE** idén tarolni akar - legalábbis a MicroProse kisé megbillent helyzete miatt beállt űrt szeretné szimulátor-fronton betölteni. Két bombájuk is szunnyad és csak arra vár, hogy a cég meggyűjtsa a gyutacsot... A legendás első világháborús hősnek állít emléket immáron másodízben a **RED BARON 2**, amely különlegessége, hogy akár 35 féle repülő közül is válogathatunk, amelyek a legapróbb részletig hasonlítanak történelmi másaikra. Egy forradalmian új felületképző technikának köszönhetően a tájak és az ellenséges repülőgépek kiképzése minden eddig látott megoldást kenterbe ver és lenyűgöző realitást ígér. A beépített misszió-generátor pedig a történelmi helyzettől függően folyamatosan alakítja a légtér gépeinek és a földi légelhárításnak a viselkedését, ami állandóan változó harci viszonyokat teremt. Mint a valóságban! ('96 őszére várható) Második sikervárományosuk a **FAST ATTACK**, amely egy szuper-realisztikus tengeralattjáró szimulátor lesz. Jelen esetben is a kidolgozottság és a technikai adathűség a legfőbb erény: a legfrissebb katonai berendezések, fegyverek, radarok és egyéb mérőműszerek is megtalálhatók a játékban. Néhány éve még maga a program is COCOM-listás lett volna! A játék a mai háborús övezetekben játszódik majd, ahol az amerikai tengerészet felderítő és támadó tengeralattjáróinak fedélzetén kell a kijelölt feladatokat végrehajtani, szám szerint 60-at. ('96 márciusra ígérik)



Alig hiszem, hogy kis hazánkban sokan ismernék a Games Workshopot. Szerke Európában mindenestre terjed a Warhammer-örület, amit ez a ködös Albionban tanyázó cég indított útjára. A Warhammer Fantasy Battles voltaképp egy tá-

lás stratégiai játék, ami reális szabályaival, sajátos hangulatával és gyönyörű ólomfiguráival fiatalok ezreit hódította meg szerte a világon. Ezek után már aligha lehet azon csodálkozni, hogy a Mindscape elkészítette e méltán nagyszerű játék számítógépes változatát is, Warhammer - Shadow of the Horned Rat címmel.

A program Öregvilágon, egy középkori Európára kísértetiesen emlékeztető kontinensen játszódik, ahol az Emberek, Törpék, Félzszerzetek és Elfek már hosszú évszázadok óta vívják reménytelen harcukat a Kéosz ősrög démonjával ellen. A játékban egy zsoldosvezér bőrébe bújhatunk, aki az emberek uralta Birodalom egyik határszéli kis hercegségéből indul hódító útjára, mely végén a dicsőség vagy a halál vár rá.

HOZSÁNNA NÉKED, BILL GATES

Az első, igen komoly megrázkódítás akkor ért a programmal kapcsolatban, mikor megláttam a készítő által ideálisnak ítélt

konfigurációt. A 486DX2 66-os alaplap és SVGA monitor még nem zökkentett ki nyugalmamból, de a RAM igény már megfektette a gyomromat. Hogyaszongya 8 Mega a minimum, de inkább 16-at ajánlanak. Húha, ez már gyantús... A vé-

WARHAMMER SHADOW OF THE HORNE



én 8MB RAM-mal szerénykedő gépemem is egész simán futott a program. A grafikát azért néhol le kellett butítanom, de összességében semmi problémám nem akadt a Warhammer hardware-kihasználásával.

DIETRICH KAMARÁS KARAVÁNJA

Dietrich kincstárnokunk, ügynökünk és tanácsadónk egy személyben. Mord patrónusunkat mindenestre a legnagyobb jószándékkal se lehet böbeszédűnek nevezni, hisz csak a legindokoltabb esetben hajlandó beszédbe elegyedni egy magunkfajta zsoldosvezérrel. Ha valami fontos mondanója lenne, személt ránk szegezi, ilyenkor a fujóre clickelve faggathatjuk ki. Elegánsan berendezett utazókocsija amúgy kicsiny táborunk lelke, itt köttetnek az üzenetek és itt toborozhatunk új embereket is. A Dietrich asztalán lévő aranykupacot



gén még kiderül, hogy Pentium alaplap és 4x-es CD-ROM alatt dűcög a játék. Az igazi mélyütés persze az alábbi, igen tömör mondat volt: "A játék kizárólag Windows'95 alatt fut". Puff, hát kellett ez nekem? Nem tudom ki hogy van vele, de én személy szerint mély ellenszenvvel viseltetek mindentőle Windows-installálás iránt (egyik ismerősöm szerint ez nem egyeb, mint egy ravaszul álcázott és roppant nehéz logikai játék, amit rendesen végigcsinálni jóformán lehetetlen). Meg egyébként is, a Norton Commander és Dos Navigatoron kívül eddig nem sok felhasználóbarát operációs rendszerrel hozott össze a sors. Aztán megérkezett a Shadow of the Horned Rat, s én pénzt és fáradságot nem kímélve csak felinstalláltam azt a fránya Windows'95-öt. Hát mit mondjak, nagyon kellemes csalódás ért. És kellemes csalódás ért akkor is, midőn az

**IGAZI STRATÉGIAI JÁTÉK ORKOKKAL,
TÖRPÉKKEL, ÉS ELFEKKEL FÜSZEREZVE.
AKINEK TETSZETT A WARCRAFT 2 HANGULATA,
AZ A WARHAMMERBEN SEM FOG CSALÓDNI.**

WARHAMMER

THE HORNED RAT



közelebből szemügyre véve tájékoztatást kapunk **anyag** helyzetünkről, míg a baloldalt tornyosuló **könyveket** lapozgatva **se** regünkről **illetve** ellenfeleinkről **olvas** hatunk részletesebben.

A Book of Magic nevet

viselő, különösen vaskos kötetben találjuk a birtokunkban lévő varázstárgyak (Items) illetve varázslatok (Spells) részletes leírását. Eleinte túl sok nézegetnivalónak nem lesz errefelé, de az idő múlásával tiszteletre méltó arzenált gyűjthetünk össze. A második kötetben (Troop Roster) a zsoldunkban álló csapatok, karakterek illetve harci gépek listáját nézhetjük át. Az épp aktuális egységet a Fire gombbal rughatjuk ki, míg a Stat paranccsal kérhetjük le harci értékeit. Kilenc tulajdonság jellemzi embereinket, úgymint közelharci érték (WS), löfegyverek lamorte (BS), erő (S), állóképesség (T), sebéspontok (W), gyorsaság (I), támadások száma (A) és akaratere (Ld). A lap alján láthatjuk, hogy az adott egységből hány katonánk fogható harcra (Active) és sebesült (Wounded), mennyire harcedzetek (Experience), valamint mennyibe kerül a bevetésük illetve fenntartásuk. Ne feledjük: sebesült embereink kénytele-

nek kihagyni egy ütközetet, ezért a túl sok sérülttel bajlódó csapatainkat érdemes pihentetni egy kicsit. Előfordulhat, hogy kalandorok vagy kőbor zsoldosok keresik fel Dietrichet, őket a Hire paranccsal fogadhatjuk fel. Érdemes minden utunkba kerülni fickót felbérelni, mivel a későbbi csatákban már igen komoly lesz a "lemorzsolódás". A csaták között a már meglévő egységeinket is feltölthetjük emberekkel, bár az eredeti létszám fölé nem mehetünk. A legelső könyv a Bestiárium (Battle Bestiary), amiben az Öregvilágot benépesítő intelligens, illetve kis jóindulattal intelligensnek nevezhető fajokról tudhatunk meg egy s más. Szerintem ez a játék egyik legérdekesebb része, hisz a hosszú lábjegyzeteket olvasgatva lassan kibontakozik előttünk egy új, lenyűgöző részletességgel

gyilkolászásba, a játékos egy TÖRTÉNET részesedőnek érezheti magát, s ez talán az a Warhammer legna-

kidolgozott világ. Külön elismerés jár a játék íróinak az ötletért, hogy az egyes csaták után új és új dolgokat tudhatunk meg az egyes fajokról. Sok szörnyről például egészen addig nem is kapunk semmiféle információt, amíg nem találkoztunk egyvel a csatamezőn.

Jobb oldalt, a Dietrich asztala mellett álló kis szekrényre clickelve nézhetjük meg a Birodalom térképét, s egyúttal itt vállalhatunk új küldetéseket is. Az egyes küldetésekről járó pénzt két részletben kapjuk meg: először az előleget, majd a feladat sikeres elvégzése után a fizetség nagyobbik részét. Magáról a küldetésről a Brief opciót választva olvashatunk bővebben. Itt jegyezném meg, hogy a kapott információk nem mindig pontosak, nem egyszer ért már rít meglepetés az ellenfél létszámával és felszereltségével kapcsolatban. A küldetések szorosan illeszkednek egymáshoz, s teljesen logikusan következnek az átvett képserokban látott eseményekből. Mindezek miatt a program nem fullad méla szörny-



A közelharc rövid idő után áttekinthetlenné válik, ilyenkor érdemes minél közelebből figyelni az eseményeket.

gyobb erőnye. Na ennyit erről, vissza az irányításhoz... Az Accept paranccsal fogadhatjuk el az épp aktuális küldetést, míg a Caravan opcióval visszaléphetünk Dietrich kocsjába.

Amennyiben elfogadtunk egy küldetést, első dolgunk az akcióban részt vevő csapatok összeállítása lesz. Itt nem árt figyelembe venni, hogy az otthon maradó egységeink fenntartása nagyságrenddel kevesebb aranyunkba kerül (Retainer), mint az ütközetben részt vevők zsoldja (Mission Fee). Épp ezért egy kisebb, kevesebb bevétellel kecsegtető feladat miatt nem érdemes teljes seregünket mozgósítani, a végén még mi fizetnénk rá a dologra. A Total Cost alatt láthatjuk, hogy a jelenlegi felállítás szerint mennyi pénzünkbe fog kerülni seregünk mozgósítása és fenntartása. Miután itt végeztünk, már csak dicső egységeink vonulási rendjét kell magadnunk, s kezdődhet a csata. A vonulási rendnek csak rajtaütések-nél van különösebb jelentősége, érdemes legalább egy erősebb csapatot hadoszlopunk elejére és végére is tenni.



Nagy, szörös és épp katonáink felé fut az efféle lényeket érdemes mielőbb likvidálni.



IRÁNY A VÉRÁZTATTA CSATATÉR...

No igen, ezzel a hatásvadász fűcimmel el is értünk a játék legmagasabb pontjához. Ama "véráztatva" csatater láttán alighanem a legtapasztaltabb stratégák is fel fognak szisszenni, a **Warhammer** ugyanis igen egyedi perspektívát használ. Talán egy magashan szárnyaló, enyhén bandza kese-

matosan zajlik, bár az egyes harcok részeredményeit 30 másodpercenként számolja ki a gép. Ez a 30 másodperc számít egy körnek. Csapatainknak igyekezzünk a lehető leggyorsabban kiadni a parancsokat, mivel a hosszú "üresjáratok" téltenségre kényszeríthetik seregünk tekintélyes részét. Különösen figyeljünk erre a későbbi csatákban, ahol már több egységet kell mozgatnunk és az ellenfél támadásai is összehangoltabbak.

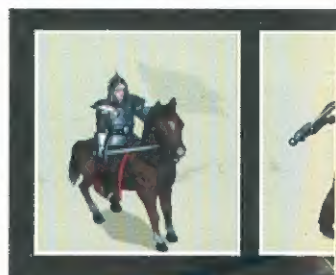


lyű láthatja ilyenek a tájat és az alatt nyüzsgő katonákat. Szóval nem mindennapi a grafikai megvalósítás, na... Mindazonáltal idővel ezt is meg lehet szokni, sőt: mostanra határozottan megkedveltem ezt a furcsa, kissé torz perspektívát. Ami a grafikát illeti, 16 Mega RAM és DX4 100-as processzor alatt érdemes néhány effektet kikapcsolnunk, s a háttér kidolgozottságát is nyugodtan csökkentjük a minimum környékére. A pixelek nagyságát lehetőleg hagyjuk maximumon, mivel half pixel resolutionra állítva a program hányingert keltően ocsmány dolgokat szokott produkálni.

Maga a csata egységeink felállításával kezdődik, akiket a térképen sárgával szegélyezett területen belül helyezhetünk el. Főleg harci gépeink, valamint kevésbé mozgékony gyalogságunk elhelyezésére figyeljünk, ezeket ugyanis csak roppant időigényes és macerás manőverezések árán tudjuk átcsoportosítani. Látóterünket és a jobb felső sarkokban lévő térképet egyaránt a jobb egérgombbal mozgathatjuk, ami gyors gép és maximális grafika mellett roppant látványos tud lenni. **Maga a harc folya-**

hammal pillanatok alatt megtörhetik. A már menekülő ellenséget gyorsaságuknak hála könnyedén beérik és levágják, épp ezért az alacsony Akaraterejű (Ld) lények ellen különösen hatálosak. Egyetlen hátrányuk, hogy létszámuk igen kicsi, azaz a nagy túlerőben lévő gyalogság könnyen felmorzsolhatja őket. A **Gyalogság** alkotja seregünk gerincét, mind védekezésnél, mind támadásnál jól jönnek. Főleg nagy tömegben alkalmazva érhetünk el velük sikereket, a tö-

mött sorokban nyomuló lándzsásaim előtt már nem egy harcedzett Vaddisznólovass-osztag hullott el. Az **Íjászok** sikeres használata már nem ilyen egyszerű, hisz közelharcban nem jeleskednek s magukban kevesek egy-egy ellenséges csapat megtöréséhez. Legjobban védekező harcban használhatóak, a nyílt sissakkal rohamozó ellenség között szörnyű pusztítást vihetnek végbe. Íjászaikat mindig fedezzük legalább egy Gyalogság egységgel, s ne nagyon mozogjunk velük. A legjobb taktika, ha egy helyben állnak és csak lőnek, csak lőnek... A **Harci Gépekre** nagyjából igazak a íjászok kapcsán leírtak, bár ezek a furmányos gépezetek nagyságrendekkel nagyobb kárt okozhatnak az ellenfél soraiban. Különösen igaz ez a Hellblaster Volley Gun nevet viselő ágyúra, ami közelről egész osztagokat söpörhet el. A legtöbb harci gép egyébként rendkívül távolra is el tud lőni, ezért támadó hadműveleteknél is jó hasznukat vesszük majd. Nem szoltam még a **Karakterekről**, kik a maguk módján különösen pusztítóak tudnak lenni. Vannak közöttük magányos farkasok is, bár legtöbbjük egy osztaghoz csatlakozva harcol. Magányos hőseinkkel nem érdemes az ellenfél nagy tömegben mozgó gyalogsáit vagy lovassait megrohamozni, inkább varázstárgyaikat és varázslataikat a lehető legjobban kihasználva segítsük a harcban álló csapatainkat. Ha pedig minden kötél szakad, nyugodtan rohamozzuk meg a harcban álló ellenséges csapatokat. Általában rosszul hat az Orkok idegeire, ha mondjuk egy harci ménen lovagló elf herceg hirtelen hátbatámadja amúgy is szorongatott csapatukat.



Az irányításról most nem szólok részletesen, az egyéni k

Azt azért megjegyezném, hogy számtalan érdekes dologot még nem is említettem. Ilyenek pl. a Pszichológiai szabályok is, mint a Félelem, Rettegés és Gyűlölet. Példának okáért egy rettegést okozó szörny elől néha egyszerűen elfutnak embereink, míg egy félelmet okozó lény ellen gyengébben harcolnak csapatunk. Szóval a játék bővelkedik még meglepetésekben, amikre most a foltogató helyhiály miatt nem is térek ki külön. Búcsúzóul még álljon itt néhány jókora bölcsesség, melyeket a saját káromon volt szerencsém megtapasztalni:

- Igyekezzük az ellenséges egységeket oldalról illetve hátulról megtámadni, az efféle manőverek igen kedvezőtlenül hatnak az ellen moráljára.

- Varázstárgyainkat igyekezzünk a lehető legjobban kihasználni, dől már el ütközet egyetlen tüzlabdán is.

- A játékot elvesztettük, ha karakterünk meghal, vagy nem marad elég pénzünk a Grudgebearer lovasság bevetésére. Szóval vigyázzunk magunkra és deli testőreinkre egyaránt...

- Igyekezzünk elkerülni egységeink teljes pusztulását, mivel ilyenkor már utánpótlás vásárlásával sem "támaszthatjuk fel" balszerencsés csapatunkat.

- Egy párviadal két egység között csak a legtrikább esetben tart utolsó vörig, általában az egyik fél megfutamodása tesz pontot a harc végére.

A győztes csapat mindenképp üldözi a vesztes felet, ilyenkor a küzdelem már inkább mászárlásra emlékeztet.

- Az ljász egységeinket nem mindig érdemes a számítógép gondjaira bízni.

A MÁGIA HATALMA

A Mágia tán a leghatalmasabb erő Öregvilágon, egyazero áldás és átok. Épp ezért csak kevesen tudják

walmok alá hajtani a Mágia Szelét, ami a jeges Északról a forró Délig átjárja a kontinenst. Csak az emberek a Mágiának nyolc fajtáját ismerik, s akkor még nem szóltam a többi intelligens faj pusztító varázsigéiről.

varázslatunk. Nélkülük aligha tudunk győzedelmeskedni az Orkok és Skavének hordái felett.

Varázslóink a Mágia Szeléből merítik erejüket, ennek erősségétől függ hogy mennyi varázsigét mondhatunk el. A Mágia Szelének erősségét az iránytű tetején világító pontok jelzik, ez az érték 60 másodpercenként "töltődik fel". Különféle varázslataink egy, kettő vagy akár három ponttal is csökkentik ezt az értéket. Külön kategória az ellenvarázs (Dispel Magic), ez nem kerül mágia-pontba és az ellenfél varázsigéit szüntethetjük meg vele.

Most, hogy elérkeztem a program értékeléséhez, kissé zavarban vagyok. Jómagam megszállott Warhammer rajongó vagyok, így aztán a játék még Spectrum-színvonalon elkészítve is elnyerné tetszésemet. Egy szó mint száz, elfogulatlan kritikát senki se várjon tőlem, elvégre valahol (nagyon-nagyon mélyen) az újságíró is ember. Vagy valami afféle.

A harc megvalósítása ugyan kissé sajátos, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. Az állóképeket, átvezető képsorokat és hanghatásokat csakis elismerő jelzőkkel illehetem, egyedül a nehézséggel vannak problémáim. A Warhammer szerény véleményem szerint oszmólatlanul nehézre sikeredett, még a legtapasztaltabb játékosokat is megrézfálhatja. Ez persze nem feltétlenül válik a program kárára, elvégre sok meg-



szállott stratégia (köztük én is) kedveli a kemény kihívásokat. Mindent összevetve nagyon jó véleménnyel vagyok a játékról, ami néhány apróbb hiányossága ellenére is az egyik legjobb és leghangulatosabb stratégia játék PC-re.

Ha valaki neadj'isten az eredeti táblás játékot is szeretné kipróbálni, az nézzen el a budapesti Teréz Krt.13. szám alá, ahol egy igen kellemes kis bolt várja a Games Workshop cuccok iránt érdeklődőket. Akit érdekelnek a stratégiai stuffok, az mindenképp nézzen el a Trollbarlangba legalább egyszer, nem bánja meg (kellemes kis név, nemde?).

576 ÉRTÉKELŐ

KIADJA

WARHAMMER MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

MINI

PITE

KONNEKT

KEMÉNY

ÖSSZMÁTÁS

90%

C64

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA

500

1200

CD32

PC

RAM: 5MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2/66

CD-1 ZENE: SB SDPRO GUS: ROLAND ADLIB



lott. Az ACTIVISION (ők nyerték el a Win95-ös változat elkészítésének jogát) ismét régi nagy



Tehetünk még nem sajtó, hogy micsoda utazásra indul pillanatokon belül...

hírehez méltót alkotott. Az anyag igazán szuperre sikerült, grafikailag semmiben nem marad el a konzolos változatoktól, zeneileg le is pipálja azokat, nehézsége pedig minden képzeletemet felülmúlta. De ne szaladjunk még bele az értékelésbe, lássuk inkább kivel is van dolgunk...

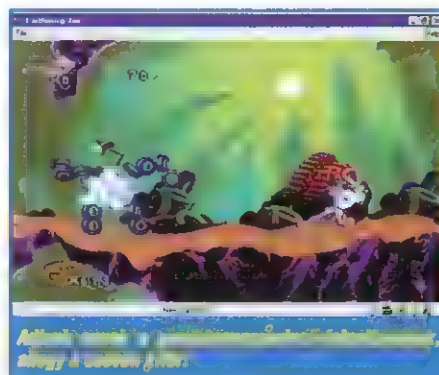
JIMY, A ZÁMBÓ

Jim nem volt mindig ilyen nagylegény, korábban ganajturással és komposzkészítéssel foglalkozott (innen származik a Zámbo gúnyneve is). Ám egy szép napon rákacsintott Fortuna.

közben a galaktikus "szárnyas fejadász", **Psy-Crow** (Hol-Az-Olló Holló) végigüldözi a világmindenség 20 fontosabb állomásán. Neki is van női ideálja: ő speciál **Lusta-Mint-A-Rusnya-Bábuska Királynő**-nek szeretné megkaparintani a mágikus űrfelsőruházati cumót.

FELETTÉB FURA FIGURÁK

Kalandozása során egészen hihetetlen ellenfelekkel kerül össze Jim - csak néhány példa a Rémségek Kicsiny Boltja kínálatából: Fifi és Chuck, a hűséges véreb és gazdája, akik

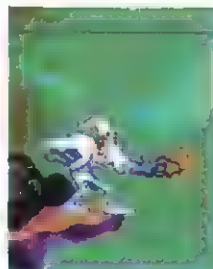
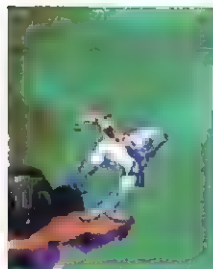
[illegible]

Editorial Board: *Journal of Management Education*

az úrszeméttelap Don Corleonéi, Pokolfajzat Macs, a szívtelen kandúr, aki a biztosítási ügynököket és a zenélő retyókat olyan mértékben megutálta, hogy mindenkit a más-világra kíván, Petya Kutyi, az örjögő ölel, aki alter euolavó átváltozva meendőnti a száz-

kapóra jön egy-egy bónusz-, vagy ügyességi pálya. De vigyázzunk! Ezek a helyszíneken is nyertesnek kell lennünk, mert különben Psy-Crow a legváratlanabb helyeken tesz keresztbe nekünk, míg ha nyerünk, legalább ezekről a pályákról ki tudjuk iktatni.

MINDEN IDŐK EGYIK LEGBIZARABB JÁTÉKHŐSE IMMÁR A PC-SEK



Földigilisztánk unatkozás közben egyedülálló mutatóványokra képes. Csak néhány

és egy ultra-high-tech űrhával örvendez-
tette meg, amit Jim gyanútlanul magára is
öltött. Ezzel elindította hihetetlen kaland-
ját, melyek során ezt a székafandert kell
jogos tulajdonosának, **Hogy-A-Fenébe-Is-
Hírvak Hercegnőnek** visszajuttatnia, mi-

méteres fenékbemarapás (más világunk ordaját, Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Professzor, aki utálja, ha így szólítják, pedig hát ez az igazság, és végül, de nem utolsósorban itt van Baromi-Nagy Walaki, aki lusta, tréhány, lajhár, ökör, de ha kukac szagot érez, azonnal bepörög, nyálá csöpög és ajánlatos kitérni előle, mert mindent 30-szor megrág, mielőtt lenyelne...

**ANEL A KORTA FARNU
MALAC TUBES**

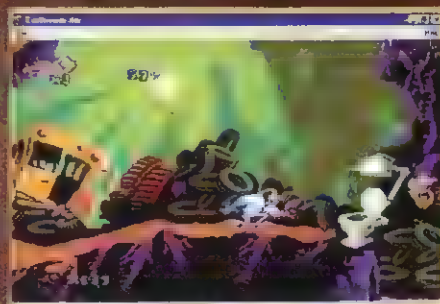
Hát igen, a helyszínek sem píték. Kézre az ür-roncsteleppel, ahol varjúk neda. Chuck kedvenc yerebel és egy gumibroncs kezű szemétkosár lábatlankodnak majd a polai konyha...
Hát itt van például Barómi-Nagy



A madarakat Hitchcock ihlette, a kutyus pedig Stephen King agvszüleménve.

RÉHÁRY
VÉRSZEGÉNY 1974

Takarekoskodj a lőszerrrel - már ha tudsz, **használd a lasszódat** inkább. Ha alattad ismeretlen mélység tátong, **propellerrel** mész le, hogy kitalálj a reakcióidőt és más



Ha hiszitek, ha nem ez a retyó egy teleport, amely meg egy plusz életet is rejt.

ARTHIWORM



A hosszú élet titka pedig NEM a dohányzástól, a szeszes italok fogyasztásától és a női nemtől való tartózkodás. Ez utóbbi nem tartozik közvetlenül a játékhöz, de megszívlelendő.

TISZTA DILIHÁZ

Bizonyára feltűnt sokaknak, hogy elég komolytalan ez az ismertető. De hát egy ilyen poénpetárdajátékról nem is lehet komolyan nyilatkozni. Minden képernyőn, valameányi helyszínen van valami új geg, amitől a hasát fogja az ember. A prospectusokat és szerződéseket képünkbe vágó ügynökök irtó jó poén, az első szinten földkörüli pályára

idejében tudj korigálni. A képernyő szélén gyakran feltűnnek plusz életek, bónuszok szuper fegyverek, amik elérhetetlennek tűnnek, akárhogy ugárlás vagy lassúzó: nos ezek is megszerzhetők, csak rejtett útvonalon lehet hozzájuk férközni. Vagy még úgy sem. Azért próba cse-



Az Arthiworm játéka a következőkben is megvásárolható: [www.earthworm.com](#)

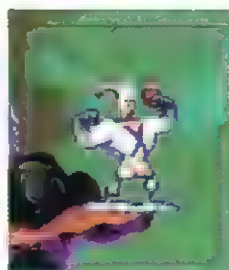
SZÍVÉT IS MEGHÓDÍTOTTA. EZ BIZONY SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA!

TIBETA DILINAZ

Bizonyára feltűnt sokaknak, hogy elég komolytalan ez az ismertető. De hát egy ilyen poénpetárdia játékról nem is lehet komolyan nyilatkozni. Minden képernyőn, valameennyi helyszínen van valami új geg, amitől a hasát fogja az ember. A produktsokat és szerződéseket képzünkbe vágó ügynök író jó poén, az első szinten földkörüli pályára

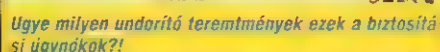
idejében tud korrigálni. A képernyő szélére gyakran feltűnnek plusz élettek, bónuszok szuper fegyverek, amik elérhetetlennek tűnnek, akárhogy ugrasz vagy lassítsz: nos ezek is megszerezhetők, csak rejtejt útvonalon lehet hozzájuk férkőzni. Vagy még úgy sem. Azért próba cse-

SZÍVÉT IS MEGHÓDÍTOTTA. EZ BIZONY SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA!



példa a dögösebbek közül.

resznye... A királynőt a tojásrakásban kell megakadályozni, csak így győzhető le. A kutyasetáltatás titka az állandó mozgásban levés. A Baromi-Nagy Wolamit a saját tonnis súlyát és tehetetlenségét kihasználva lehet pusztulása taszítani.



A felhőtlen élvezethez éppen ezért igen csak ajánlott egy joypad, a billentyűzetről való irányítás a bonyolult mozgiskombinációk miatt gyakran csúszhat mond. Régen találkoztam olyan játékkal, amire alig tudok rosszat mondani, de most ez a helyzet: talán csak a soundtrackek vegi apró játékszakadást és a baromi nehéz játékmenetet sorolhatnám ide. Ezt pedig minden más felelteti.

576 ÉRTÉKELO
EARTHWORM JIM KIDJA. ACTIVISION

[illegible]

összehatás **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM RAM HD: 0 VIDEO VGA CPU 486333
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS: 2800000 2DLX

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft minden további sor 120,- Ft + 25% ÁFA = 150,- Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,- Ft + 25% ÁFA = 750,- Ft minden további sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft

GÉPTÍPUS:

☐ PC

☐ C64

☐ AMIGA

☐ EGYÉB

ROVAT:

☐ CSERE

☐ KERES

☐ KÍNÁL

OPCIÓK:

☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)

☐ INVERZ (+50% FELÁR)

☐ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

* Keresek CD32-t játékokkal, valamint eladó SMD-hoz Sonic Knuckles 4 500 Ft-ért. Erd. Jakab László. 2800 Tatabánya Iljarmunkás ut. 37. 4/3., 16 óra után

AMIGA KÍNÁL

* Eladó egy új CD32 + 2 joy + Eurocart + 10 játék. Alien 3D Shadow Fighter, ATR Racing, stb. Tel. 11-29570 (20-21h között). Jó állapotú Game Gear beszámítok!

* Eladó CD32 + 4 játékkal + 3 hang CD + 1 Joy. Ar. 33 000 Ft. 1 db Commodore színes 1084s monitor. Ar. 25 000 Ft. Cím: Áncsán István 4244 Ulfhehter Fecske ut. 13

* Eladó 1 MB-os Amiga 500 + Philips színes monitor 34 000 Ft-ért. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza Vajda J. u. 1

* Eladó AMIGA 600 + KS 1 3 + Intruder joy + 50 lemez + egér + könyv 35 000 Ft + esetleg Philips monitor. Tel. 56/339-088 Bartha János

* Eladó AMIGA 500-as 1MB RAM, 420 db lemez, TV modulátor, sztereószinór, 4 joy, 2 db egér, szak-könyvek, lemeztartó doboz, iránnyár: 60.000 Ft., Cím: Hegedűs János, 2509 Esztergom Kertváros, Kolozsvári 60.

* Eladó 1db CD-32 több CD-vel. Érdeklődni lehet este 6-9 között. Telefonon: 112-3733. Tímádi László 1132 Budapest Kádár u. 13

* AMIGA CD 32-9 CD + joy pad + joystick + lemeztartó + 101 gombos PC billentyűzet, eladó vagy A1200-ra cserélhető Balogh Zsolt, Özd Butcsú út. 15. Tel. 06-48/476-482

C64 KERES

* Keresem C64-ra a Kastély és a Newcomer játékokat. Eredeti lemezekben, árral együtt. Cím: Szabó Kálmán 4200 Hajdúszoboszló Zrínyi u.25/a. Tel.:06/52-360-991.

C64 KÍNÁL

* Sürgősen eladó C64 magnó, 3 joy, 1 cartridge valamint rengeteg lemez 2 könyv. mindössze 9 000 Ft-ért. Érdeklődni lehet Apáthy István 227-0292

* Eladó C64 + 1541-II floppy + magnó + 100, lemez + kazetták + 1 joy. Ar. 19 000 Ft. Game Boy + S. M. Land 2 + Popeye 2 + Looney Tunes + Tetris. Ar. 12 000 Ft. Tel. 06-26 349-130

PC KÍNÁL

* Sürgősen eladó! 486DX2/66 + 4MB RAM + 130MS HDD + 1.2 MB FDD + SB 2+ color SVGA monitor + bill + egér + lemezek + programok! Rendkívül kedvező áron! Tel. 230-53-29

* PC-CD-re eladó jó minőségű US NAVY Fighters 6 500 Ft-ért, Slip Stream 5000 játék 5 500 Ft-ért. Erd. Koltai Balázs 06/62/473-525 (16 óra után)

* Eladó eredeti: BM PS/1 486DX/50 Mhz 4MB RAM, 1.2-1.44 floppy 256 MByte HDD VLB, color SVGA monitor SB 2.0 hangkártya programok. Ar. 130 000 Ft. Németh Roland. Tel. 96/316-612

* Eladó eredeti Flight of the Amazon Queen (lemezes) Iránnyár 5 000 Ft. Esetleg Big red adventure-re cserélhem. Más kalandjáték is érdeke. Hétfőigén hív! Cím: 7030 Paks Kándó K. u. 35. Racsó Norbert. Tel. 75/313/13

* Eladó Central Intelligence PC-CD-re. Ara. 6 000 Ft. és a SmCity 2000 PC-CD-re. Ara. 6 500 Ft. Mind a két játék eredeti. A kettőt együtt 10 000 Ft. Cím: XIV Komócsy u. 40. Tel. 251-0792

CD-ROM: Phantasmagoria, Interactive collection 5.800 Ft., Sirius 10 CD Multimedia 4000, Lost Eden, Dragon Lore, Dream Web, 7th Guest 3.000 Ft., Lands of lore, Hand of Fate + IndyCar Racing, Dragon Sphere 2.000 Ft., Street Fighter II, NovaStorm, Chaos Confusion, Doom + SpectraVR, Blade Warrior + Armie 2, Worlds of legend, D Generation, Harpoon 1.800 Ft., PC 3.5: Nomad, Theatre of War, Loom 1.500 Ft., Simpsons: The Simpsons collection 2500. Tel: 06-20-447-899, 14 órától 23 ig.

PC CSERE

* CD Romra, vagy 4MB Ramra cserélhem GAME BOY-omat + 4 játék vagy C64 II + 1541 II floppy + egér + 2 joystick + esetleg monitor + rengeteg játék. Erd. 06/723-12-053 Deak

EGYÉB KERES

* Keresek MD-ra Cool Spot contra HC joystick programokat cserére is (Aladdin Sonic/ Cím: Kelemen Sándor 5091 Tószeg Deák F u 5/a

* Amiga CD32-re keresem Simon the Sorcerer-t. Erd. Pörnye Krisztián, Tel. 290-31-60

EGYÉB KÍNÁL

* Eladó GAME GEAR 9 000 Ft-ért. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza Vajda J u. 1

* GAME BOY játékokat eladok, vagy SEGA MD. játékokra cserélek. Érd.: Schulhoff Tibor, 3621 Miskolc Kaptár u.8. Tel.: 46/405-864, 17-órától.

* Eladó egy fél éves SNES + joy + Primal Rage játék csak egyben. Iránnyár 25 000 Ft. Tel. 47/313-870

* Eladó SMDI, UNIVERSAL adapter SONIC 3 Psycho Pinball csak egyben 26 000 Ft. Tel. 277-9709, 16-órától.

* Eladó SEGA Megadrive + 2 joy + Lion King! Sonic 3 + LHX Attack Chopper + Incredible Hulk. 33 000 Ft-ért. Cím: Fehér József 5440 Kunszentmárton Bajcsy Zs. u. 2

* Eladó SEGA CD II + 4 játék + átalakító 40 000 Ft. 10 db Megadrive, játék 3-7 000 Ft-ig. Game Gear + 6 játék 25 000 Ft-ért. 3 db Saturn játék 8 000 Ft/db. Tel. 28/310-124

* Eladó SNES + 2 joy + konverter + 5 db játék. Killer Instinct + Starwing + Earthworm Jim + Chopfiter III + Super Manoworld + Tart. 40 000 Ft. Cím: Hanvecz József 5502 III ker 208. PI 232

* Eladó SNES 2 joy (aqua pad), 9 db játék. Pl. Stargate SMW2, Indiana Jones G.A., Bussy, stb., Ar. 70 ezer Ft. Külön is! Komlósi Balázs, 9737 Bük. Iljusz u. 40

* Eladó 1 db MCD II + 3 játék 28 000 Ft-ért, + eladó MCD-s átlakító csónak. Tel. 2580859 16-órától

* Eladó komplett SNES + 2 joy + 6 játék + sztereó kábel. Ar. 44 000 Ft. Bo 1096 Sobiesky 34. Tel. 215-4252 Puskás T. radar

* Eladó Gameboy jó állapotban + Donkey Kong + Aladdin + Kirby's Dreamland. Erd. 06/42/263148. Ifj. Boros János

* Eladó SMD + 2 joy + 90B játék. Sonic 1-2, Flashback, Mortal Kombat, Terminator 2, Ecco 2, Mega Games 1. Ar. 65 000 Ft. Tel. 420-43-38

* Game-boy + 3db játék. Megaman + NBA All-Star Challenge + Tetris eladó, szuper állapotban 7 500 Ft. Erd. Tóth Balázs, 3300 Eger Ujör u. 35

* Eladó SONY Play Station 2 programmal, vagy komplett PC-re cserélhem. Tel. 1-216-768

* Eladó SNES + 2 db joy + 3 db játék. Street Fighter 2 Donkey Kong Country F-Yero. Ar. 35 000 Ft., Tel. 22/345-122

* Olcsón eladók SNES játékok és egy Game-boy + 3 játék. Érdeklődni a: 06-20-468-225-ös telefonszámon

* Eladó GB-ra az MK2. Tel.: 227-59-08, 15-19 óra között. Aulich László keresse! Ugyanitt: Aladdin és MK1

* Eladó: Jaguar 64 Bit-es, Atari, 1 joy, adapter + játékok: Doom, Dragon, Wolfenstein. A Jaguarra fél év jótállás. Ar. 45.000,- Ft. Tel.: 379-2241 Pinter, csere is.

* Eladó SEGA megadrivára az Ecco 2, 8.500 Ft-ért és 1 amerikai adapter, 2.500 Ft-ért, Street Fighter 2 SCE 7.500 Ft-ért. Cím: Hegedűs János, 2509 Esztergom Kertváros Kolozsvári 60.

* Eladom alábbi SNES játékaikat. Mortal K 1, Strawnig X-Kaliber, Dragon 3 500 Ft/db-os áron Aladdin Payden 3 000 Ft/db. Eder Nagy Tamás 6423 Kerebia Ady E u. 192 vagy tel. 77/454-320, hét végén.

* Eladó Megadrive + 3gombos joy + Bonanza Bros. Cím: Arany Péter Budapest, 1121 Tállya u. 16-18. Tel. 1759-905

* Eladó SEGA MD 2 + 6db játék + kiegészítők 30 000 Ft-ért. Chessmaster PC 2 500 Ft-ért. Cím: Wedam Zsolt Budapest XIII Kresz Geza u. 34 II 2

* SMS II + 6db játékot és egy Game Boyt + 9db átlakító adnak MEGA Drive-ért + MD-be való motorral Kombat II-ért. Tel. 79/324-837 Gálgóczi Gergely

* 22 000 Ft-ért kaphatsz egy SEGA MD II-t + MCD II-t amit használhatsz átszárásra és zenehang-gátásra is. Ehhez az árhoz még jár 4 játékprogram is. Gondold meg! Körmendi Zsuzsa, 2300 Ráckeve Sillings u. 23. Tel. 06/24-385827

* Eladó SEGA MD-hoz Urban Strike 7000 Rock and Roll Racing és Powermonger 5 000 Ft/db áron. Keresek Battletech programot MD-hoz! Cím: Henn Nándor 8200 Veszprém Csén u. 15

* Eladó SEGA MD2 + 2joy + Mortal K 2 + Mortal K 1 + Sonic 2 Ar. 32 000 Ft. Game Boy + S. M. Land 2 + Popeye 2 + Looney Tunes + Tetris. Ar. 12 000 Ft. Tel. 06-26/349-130

* Eladó egy SNES + játékok és SMD II-re. Urban Strike. Erd. 06-27/343-621 Külön is eladó

* SNES két játékkal (Starwing Radical Rex) + 2 joy. Eladó vagy a játékok elcserélhetők! 30 000 Ft-ért. Tel. 06-62/255-016. Cím: Zsomó Arany János u. 5

* Nintendook alkudatók! SNES játékaikat (Killer Instinct Cannon Fodder, Lion King, MK1-3, Earthworm Jim, Mario Aladdin Zombiel) eladom. Tel. 292-2803

* Eladnám, vagy elcserelném az alábbi játékaikat. Hulk Subterana = 5 000 Ft/db. Wordcup 90 = 2 000 Ft. Ariel = 7 000 Ft (alkudni lehet). Erd. 228-2193 (munkanapokon 16-20 óráig)

* Eladó SNES-re Mortal Kombat 1 2. Killer Instinct. Baitman Ret Jurassic park. Tel. 62/346-415. Cím: Kis Dániel 6821 Szekessyvási Vasárhegy ut. 58

* Game Boy játékok eladók. Last Action Hero, Shadow Warriors. Ar. 3 000 Ft/db. Cím: Horváth Ádám 2638 Kemence, Árpád Fejedelm ut. 30

* Eladó Game Boy super GB, GB-hoz Donkey Kong Land, Race days, stb. SNES-hez super SF2, Slum Race FX, Lemmings2, WWF Royal Rumble, stb. Tel. 46-391-627

EGYÉB CSERE

* Prima Rage-I (SNES) cserélek Donkey Kongra (SNES) Rise of the Robots-ot cserélek focit, vagy autóverseny programra (SEGA MD). Tel. 76/460474

* Keresek SMD-ra True Lies sürgősen! Adok érte Turbo Outrunt + egy 6 gombos joyt, esetleg még egy játékot vagy 1 000 Ft-ot. Cím: Szabó Sándor, Tel. 06/42/283258

* Elcserélhem S Game boyt + Donkey Kong játékot DK Country, Super M World 2, Stargate Demo (on Man játékokra Keresek Asterix Aladdin True Lies Mega Man 2 Erd. Andor Péter 92/327 212

* Game-boyt cserélnék 2 játékkal (Mano1, Tetris) Sega MS2-re min 1 játékkal (MK elsőnyben) Erd. 74/318-814

* Elcserélhem 12 000 Ft értékű SEGA MD 2 játékra. Érdeklődni: 217-21-82

Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékeprogramjai



999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft



999,- Ft



999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Media Magic hangkártyák: Media Magic 16 IDE
Media Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUBISHI
* SANYO



HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videodigitalizáló - és MPEG
lejátszó kártyák, CD írók,
MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Panasonic 4x-es CD drive	17.600,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	27.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.600,-
2400/9600 Zoltix fax-Modem	5.400,-
Media Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya	
+ dupla sebességű SCSI CD drive	19.200,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software	
+ 10 ajándék CD lemez	224.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	28.000,-
4 MB/32 bites RAM modul	14.200,-

Ha kíváncsi teljes ártárlánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban
Komplett gépek teljeskörűen összeállítva, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljes körű szervízeléssel várjuk minden kedves vásárlónkat!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak
Kedvező lízinglehetőségek!!! Kérje viszonteladói árajegyzékünket!!!

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható
régebbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelme-
det felhívni valamire: a meg-
rendeléskor gondolj arra, hogy
az összeget **postaköltség** is
terheli. Komoly többletmunkát
jelent nekünk, ha a kiküldött
csikk láttán sokan meggondol-
ják magukat, mert nagyobb
összegekről szól, mint az újságok
ára összesen. Nos, ez a többlet
a postaköltség - mint azt a hir-
detéseink alapján mindenhol ol-
vashatod.

Köszönjük figyelmedet,
továbbra is várjuk
megrendeléseidet.

A Novotrade Software Kft
GRAFIKUST keres külföldi megren-
delésre készülő játékeprogramok
animációinak, háttereinek, illetve
illusztrációinak elkészítéséhez.
Érdeklődni 10-16 óra között a
175-10-44-es
telefonszámon lehet.

Megrendelő

E L Ő F Ő I Z E T É S B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ☐ negyed évre: 850,-
☐ fél évre: 1.650,-
☐ egy évre: 3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ____ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy
a megrendelőlapot
borítékban
az alábbi címre feladni
szíveskedjenek:



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyös
előfizetési akciónkat.

Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg
komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá
leheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre
és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri.

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén
háromszor, hatszor, illetve tízszer

5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

az 170 KByte budapesti, győri és pécsi
boltjainkban a részledre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megfelelő újsággal együtt postázzuk.

Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban megújult
előfizetési erejükig.

Amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget
a részledre küldött csatoltan befizetjük.

Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is
visszatérítjük. Rendelés esetén mellékelj a kártyádat, amit
mi a megrendelt juttatással együtt visszatükrölünk részledre.

Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek
már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

TOP LISTA

C64

NEWCOMER ●
LONG LIFE ▲
LEMMINGS ◆
BBURAGO RALLY ▼
STREET ROD ◆

AMIGA

PINBALL FANTASIES ▲
SENSIBLE SOCCER ◆
BUBBA N STIX ▲
WORMS ◆
SETTLERS ▼

PC

MORTAL KOMBAT 3 ●
DOOM 2 ●
FADE TO BLACK ◆
NEED FOR SPEED ▼
WARCRAFT 2 ◆

KONZOL

MORTAL KOMBAT 3 ●
KILLER INSTINCT ●
FIFA 96 ◆
EARTHWORM JIM 2 ▼
SUPER STREET F. 2 ◆

JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELEPŐ
▲ = ELŐRELEPÉS
▼ = VISSZALEPÉS

KEDVES TOPLISTÁSOK!

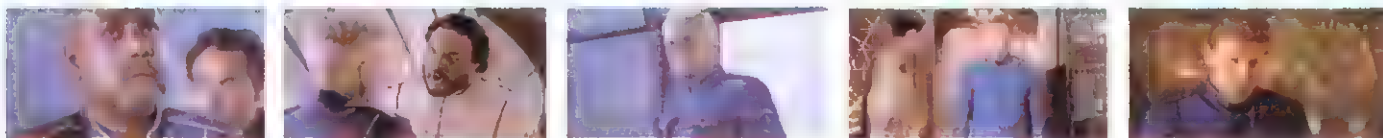
TOVÁBBRA IS VÁRJUK
LEVELETEKET, AMELYBEN C64,
AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRI-
ÁKBAN KÉSZÍTETEK EL SAJÁT
TOPLISTÁITOKAT.

CIM: 1389 BUDAPEST, PF. 132

A BORÍTÉKRA ÍRJATOK RA:

TOPLISTA!

WING COMMANDER



PÁLYÁZAT - EREDMÉNYHIRDETÉS

AZ ÚJ ELLENSÉG (RÖVIDÍTETT VÁLTOZAT, ELSŐ RÉSZ)

Az alább olvasható novella írója Rácz A. Azért ez a rajzolt és megírt, mivel a hogy kavalériában elvesztett a heróikja, amelyben a pályaművét feladta, és "vile ment" a pályázati neve és címe is. Kérjük: jelenkezzen megér.

demelt jutalmáért, a WING COMMANDER extrapakkért. Fővábbi díjazott: Dvics Tibor (Bereg), B. Korákyvács Gyula (Vesz. Műlt) Ádám (Budapest)

Egyszer csak, mintha semmi sem történt volna a két katona a siklóval elhagyta a raktárat és a civil részleg felé indult.

A hatalmas csarnokban turisták helyett most pi-

A Hector nevű fűderációs

transzport dokkolási engedélyt kért és kapott a Stuart bázistól, közvetlenül aztán, hogy az úrállomás közelében kilépett a hypertérből: A sötétkek energianyalábok még a hajó faránál tekergőztek, pedig az ugróhája már bezárta a teret.

- Stuart Hectornak... Négyes zsilip...

A transzport lassan oldalazott a megadott irányba s a kapitány a panorámaablak mögül nézte, ahogy négy Arrow vadász húzódott el mellettük standard gyémánt alakzatban. Amikor már csak a faruk látszott, begyulladtak, hogy aztán újból felvegyék az alapformációt.

- Kiképző repülés lehet - vélte a kapitány, aki már jó ideje csak tehergépeket vezetett s most sóvárogva nézett a fürgő vadászok után.

Tompa zökkenés jelezte, hogy a dokkolás megtörtént. A zsilipeket légmentesítették, aztán elárastották friss oxigénnel.

A rakodólámpa leereszkedett és egy tiszt szökött a kapitány elé. Ellenőrizte a szállítótelevet aztán a kis kézi számítógépével összevetette a meglévő adatokat az érkezettekkel. Közben a rakodókar leemelte a szállítmányt.

- Minden rendben, uram. Az árut átvettem.

- Az árut átadtam... mormolta a kapitány gépiesen a választ.

A komputer kikapcsolta a hangrögzítőt és nyugtázta a tranzakciót.

- Mondja fiam, hol lehet itt... - elakadt a szava, amikor meglátta azt a monstrumot. Az állomás eddig eltakarta, de most még a civil részleg elsötétített kilátóablakain át is látni lehetett.

Gigászi volt és félelmetes, az egyik legnagyobb ütőerő a galaxisban.

A parkoló fényei vakítóan tűztek át az üvegen.

- Az ugye ott...

- Igen. A Behemot B 3-as. - felelte mosolygva a tiszt, aztán intett két katonának, hogy helyezzék el a rakományt.

Mialatt felettük távozott, a tengerészgyalogosok felpakolták az árut a tehersiklóra és a raktárba vitték. Mivel rakodórobotot nem láttak a közelben és a számítógép szerint jelenleg mind használatban volt valahol, a két katona nekiállt lepakolni a ládákat kézi emelővel. Amikor az utolsót is leemelték nagy káromkodások közepette, az egyiknek eszébe jutott, hogy kézi számítógépét a teher dokknál hagyta.

- A tenébe - mondta ijedten - remélem nem egy tiszt talál rá!

- Menj csak, Roberts, én majd itt várok - javasolta a társa egy fekete fiú.

Roberts sietősen távozott, mögötte automatikusan bezárult a fotocellás raktárajtó.

A hirtelen beállt csend, a rosszul megvilágított sarok és a helyiség nyomott hangulata rátelepedett a magára maradó katonára és lassanként valamilyen megmagyarázhatatlan félelemmé alakult át.

Kezdett kényelmetlenné válni a helyzet, és hogy zavarát enyhítse, a fiú hangosan fűtőrésett és fel-alá mászkált a figyelőkamerák keresztvúzában. Remélte, hogy a megfigyelő program nem tartja rendellenesnek a viselkedését. A többiekkel gyakran megvitták, hogy lógásért még nem riasztott egyszer sem. Ezen elmosolyodott.

Valószínűleg a rendszer most hibázott először és talán utoljára.

A fekete katona háttal állt, amikor az egyik onnan jött láda teteje, fittyet hányva az elektronikus kódolt zárásra, lassan felnyílt. Fekete árny suhant el a katona mögött, aki hirtelen megfordult. Sötét szellemalak lehegett előtte.

- Ostoba. - lehelte - De így is jó...

A fiú felkiáltott, de már nem tehetett semmit. Egy láthatatlan erő a magasba repítette és amikor visszaesett, már halott volt...

A megfigyelő rendszer cinkosan szemlélte az eseményeket, és meg sem mukkant.

Nem sokkal ezután nyílt az ajtó, Roberts bukkant fel. Tétován beljebb lépett.

- Savage?

Semmi választ nem kapott. Rossz örzés fogta el és hátrálni kezdett.

- Elbűjtél? - makogta - Huh, nagy humor...

Mély hang csattant a háta mögül:

- Nem is sejtet mekkora!

Üvöltve pördült meg és a fegyveréért nyúlt. Kezéből kiesett az elvesztett számítógép és arra gondolt, hogy nem is riaszt a rendszer, amikor meglátta, hogy csak a társa ijesztett rá.

-Te barom! - kiáltotta és meglökte a feketét.

Savage azonban nem reagált, kifejezéselön arccal nézett vissza. Roberts megdermedt és felé indult. A halálba sétált bele...

lóták és tengerészek tartózkodtak, hiszen a háború még folyt. Bár a Kilrathi flotta nagy része megsemmisült, a maradék kemény ellenállást tanúsított.

A sikló elérte a Behemoth zsilipajtaját, ahol egy katona stázsált. Roberts leugrott a járműről és az őt elé lépett.

- Hoztunk egy pár alkatrészt - intett a rakomány felé - Be kéne vinnünk!

- Nem értesítették - felelte az őt és a kommunikatőrét nyúlt.

Mozdulata megakadt, amikor Roberts a szemébe nézett.

- Nyitom már... - suttogta öntudatlanul, majd tétova mozdulatokkal beütötte a kódot. Szabaddá vált az út a Behemoth belsejébe.

Savage leemelte az egyik ládát a siklótól. Roberts intett az őrnök, hogy segítsen neki. A két férfi becipelte a ládákat az óriásiglyába és Roberts rájuk zárta a zsilipet, aztán úgy állt be, mintha öröközne. Kisvártatva egy tiszt érkezett.

- Hát maga mit csinál itt? - kérdezte gyanakodva - És hol van az ő?

Az volt a szerencséje, hogy rögtön a kérdés után körülnézett, így elkerülte Roberts tekintetét. Amaz dühösen felmordult, de nem emberi hangon. A tiszt az oldalfegyvere után kapott és felsikoltott. Az előtte álló ember hirtelen szellemfigurává változott, majd több mint három méteresre nyúlt, hatalmas karok nőttek szőrös mancsain, tigrisszerű fejével ádázán bámult ellenfelére és félelmetes hangon elbűdült.

- Kilrathiiiiik!

A riasztó most harsant fel és a legmagasabb fokú készütséget rendelte el.

A katonák rohantak elő kibíztosított fegyverrel és a legjobb látószögéből nézhették végig, ahogy a félelmetes tigris-szörny egyetlen csapással leütötte áldozata fejét...

Két pillanatba sem telt bele és lézer lövedékek muzsikája szakította meg a kilrathi tombolását. Füstölő bundával vágódott végig a földön. Teste ismét árnyékszerű lett és egy elszenesedett humanoid materializálódott.

Döbbsent csend támadt.

Aztán megremegett a levegő, a hatalmas ablakok üvegtáblái hirtelen darabokra szakadva zúdultak be a csarnokba vörös lángnyelvekkel a nyomukban.

A Stuart megrázkódott aztán majdnem ajtó háromnegyed része leszakadt, amikor a Behemoth B3-as detonációja letaszította a pályáról.

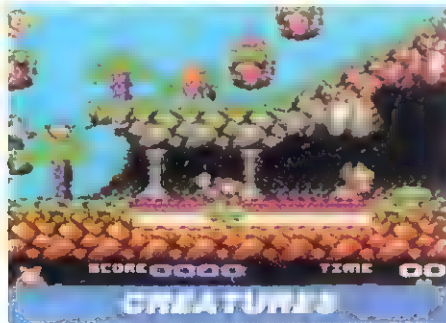
Csak kevesen élték túl a harmadik pusztulását...

Folytatása következik...

Talán kevesen tudják közülünk, hogy az utóbbi évtizedben hírnevet szerzett cég csaknem **40 éves múltat tekint vissza**. Amikor a Commodore 1958-ban létrejött Kanadában, még kizárólag irodai berendezések, szövegszerkesztők, lyukkártya automata, és pénztárgépek helyi szervizelésével foglalkozott. Néhány év elteltével áthelyezte a súlypontot a szolgáltatóból a termelői szférába. Kezdetben kisebb elektronikai eszközök előállításával, azután nagyobb sikerrel számológépek és tartozékaik gyártásával foglalkozott, s hamarosan az Egyesült Államok és Kanada irodáinak és háztartásainak közismert szereplőjévé vált.

A vállalat 1974-ben újabb merész lépésre szánta el magát. Megvásárolta a Micro Office Systems (MOS) nevű céget, mely később, mint kiderült a világ legnépszerűbb számítógépeinek forgalmazásához vezetett. A frissen bekebelezett cég dolgozói között voltak olyanok, akik korábban a - Macintosh, Amiga, Atari ST rendszerek szívét majdan előállító - Motorolánál tevékenykedtek. Annak idején a Motorolánál folyó 6800-as központi egység fejlesztésének alapján, immáron a **Commodore berkein belül hozzálátottak a 6502 processzor megtervezésének**. Ez a chip szolgált alapjául a Commodore első generációs gépeinek, illetve az Apple és Acorn korai elképzeléseinek is. Más cégek bekapcsolódása csak a tapasztalatok szélesebbkörű elterjedését eredményezte, ami abban a pillanatban serkentőleg hatott.

A rákövetkező évben, **1975-ben a társaságon belül új részleg született**, Commodore Business Machines (CBM) néven. Az első termékük a Versatile Interface Adaptor (VIA) nevet viselte, és a cég saját híresztelése szerint a világ első személyi számítógépe volt. Akkoriban **hatalmas vívmány-nak számított a szerkezet legfőbb erőnye, a billentyűzet**, mely mérőföldes lépést jelentett a korábbi lyukkártyás adatbevitellel szemben.



A későbbiek folyamán ragaszkodtak ehhez az elképzeléshez és **1976-ban megjelent a piacon az úgynevezett Keyboard Input Module (KIM)**, mely már kísértetiesen hasonlított napjaink számítógépéhez, billentyűzettel, monitorral és elsőként tartalmazta ROM-ban egy magas szintű programozási nyelvet, nevezetesen a Basic egy korai változatának interpreterét. Ez a megoldás újabb előrelépést jelentett a korábbi megvalósításokkal szemben, mert a beépített Basic fordítóval elkerülhető volt annak lemezről történő betöltése.



ELSŐ EPIZÓD

COMMODORE 64

A VIC-20 megnyitotta a 8 bites házi számítógépek korát. 1981-ben került a boltokba a hazánkban is igen népszerű Z80 alapú, 1 Kbyte operatív tárral bíró ZX-81. 1982-ben még nagyobb sikerrel követte utódja, a 16 illetve 48 Kbyte RAM-mal ellátott ZX Spectrum. A vetélytárs Atari megjelent a 800-as sorozattal, s ezúttal csúnyán megégette magát.

Magyarországon meglepően sok fejlesztés látott napvilágot. Többek között a licenz alapján gyártott HT 1080Z, HT 3080C, és a Videoton Computer valamint a saját tervezésű Primo. Ezek a gépek azonban megfelelő méretű felhasználóbázis és szoftverellátottság

híján hamar piacot vesztek.

Kezdetben a Commodore cég a házi számítógépek mellett jelentékenyen részt vett a PC-k gyártásában is. Volt olyan időszak, amikor az IBM és az Olivetti mellett a világ három legkeresettebb PC forgalmazója között szerepelt. A felgyorsuló piac miatt a korai sikerek után egyre kisebb eredmények születtek, s a divízió 90-es évekre jelentős deficitet termelt (ezért erre a témára részletebben nem térünk ki).

1982-ben, a Commodore 64-es bevezetésével azonban véglegesen eldőlt a verseny. Az Atari ilyen irányú próbálkozásai kudarcot vallottak, s tulajdonképpen itt kezdődött el a Commodore legnagyobb konkurenciájának kálváriája. Mint majd később megfigyelhetjük, az Atari mindig egy lépéssel a Commodore után járt (ha nem is mindig időben, de technikailag mindenképp), ami pont elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy átütő siker helyett bukásra ítéltessék.

A C64 óriási sikerei a világ minden részén milliós nagyságrendű eladásban mutatkoztak meg. **A népszerűség az elérhető árnak, az akkoriban hihetetlennek tűnő 64K memóriának, a 6510-es CPU mellett dolgozó grafikus és hang processzorok nyújtotta lehetőségeknek, a bővíthetőségnek és az ezekből következő sokoldalúságnak tudható be.** Mindezek mellé a számítógép és perifériáinak egységesen izléses kialakítása járult.

Az innovatív lépés ellenére a termék csak korlátozott sikereket ért el. Ez az első jó példája annak, hogy **a Commodore gyakran végzetesen a fejlődés előtt járt. Többször megjelent olyan konstrukciókkal, melyek kiadásuk pillanatában bukársra voltak ítélve.** Főleg azért, mert a felvásárló piac még nem készült fel egy adott termék befogadására. Ebben az esetben a számítógépek irodai alkalmazása még nem terjedt el annyira, az adatfeldolgozás még nem függött oly mértékben a komputerektől, hogy az szükségessé tette volna egy ilyen berendezés beszerzését.

1977-ben azonban lassan megváltozott a helyzet, az emberek kezdték elfogadni a digitális korszak vívmányait, ami többek között az IBM erős piaci tevékenységének volt köszönhető. A Commodore cég ekkor, kihasználva az ideális körülményeket, piacra dobta a **Personal Electronic Transactor (PET)** névre keresztelt új gépét, mely furcsa megjelölése ellenére masszív sikert ért el. Ez a készülék már elérhető áron nyújtott káprázatos szolgáltatásokat. A kor ízlésének megfelelően megtervezett dobozban akkor óriásinak számító 4 Kbyte RAM és mellette egy szalagos egység kapott helyet, melyet később a felhasználó lemezzel cserélhetett fel. Az Apple ekkor jelent meg a hasonló tulajdonságokkal rendelkező Apple I-es rendszerrel, mely sok vásárlót csábított el a PET megvétele elől. Az Apple I-et a technikailag sokkal komolyabban kidolgozott II-es változat követte ha lehet még nagyobb feladat elé állítva a Commodore mérnöki gárdáját.

AZ ELSŐ IGAZI HÁZI SZÁMÍTÓGÉP, A VIC-20

A PET sikerének következtében a cég nagy nyereséget könyvelhetett el, melyet a szórazótató elektronika piacának meghódítására használt. Az akkoriban szinte teljes egészében egyeduralkodó Atari 2600 VCS konzol nagy konkurenciként tört be a köztudatba egy, már **grafikai és hangprocesszort is foglalkoztató, s 20 színű palettával működő 4 Kbyte-os új model, a VIC-20.** Az új chipke mellett a Commodore felhasználta az Atari szabványának számító 9 tűs joystick csatlóját is.



Hozzá kell tenni, hogy 1985 táján megjelent a C64 II-es változata, mely az akkoriban fejlesztett Amiga 500 és C128 külalakjára hasonlított. Nagy viták folytak annak kapcsán, hogy melyik modell szebb, végül a többség a régi, klasszikus forma mellett voksolt. A 80-as évek vége felé több változat is

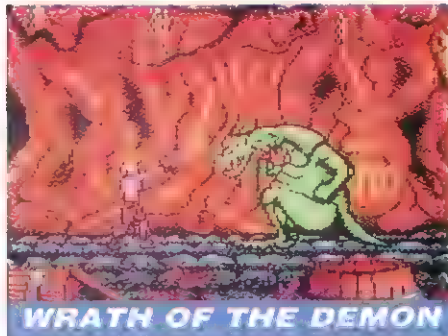
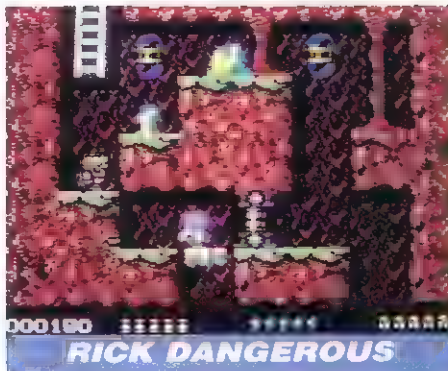
napvilágot látott, például a klasszikus alak új színekkel, az új forma új billentyűzetfel-
festéssel. Ezek a model-
lek az olcsó-
sítás kedvéért
már hardver egy-
szerűsítéseket is
tartalmaztak, ami a
végén odáig vezetett, hogy egyes programok fut-
tása közben minőségromlást tapasztal-
hattunk. Például a nem hivatalosan ne-
gyedik csatornának nevezett digi-
hangok halkabban szólahtak meg az
újabb típusokon, vagy a
rasztársugárhoz igaz-
ított programok enyhe
villódzással futot-
tak. Meg kell említe-
nünk, a C64-es
egy korai hor-
dozatát is, melyet
egy moni-
torral, le-
mezmeghaj-
tóval különálló
billentyűzettel
és magával a
géppel "laptop-
szerű" dobozban
helyeztek el. A 90-es
években piacra került a gép kon-
zol változata, a Commodore
Console, mely tulajdonképpen semmilyen
technikai változást nem jelentett a számítógép
változathoz képest. Az olcsósítás kedvéért elha-
gyott billentyűzet és egyéb csatlakozók híján a
szoftverek az expansion portba helyezhető kár-
tyák formájában jelentek meg. Ez a modell a sze-
gényes támogatottság miatt csak egy huszad-
rangú konzol lett, mely így egyike volt a cég
rövidlétő lépéseinek.

A perifériák tervezésében is megfigyel-
hető volt ez a változás. A jó öreg VC-1541-es
lemezes meghajtót felváltotta a világos színű válto-
zat, mely mechanikusan is eltért elődjétől. A 80-as
évek végén jött az VC-1541/II-es, az öt megelőző
modelleknél sokkal kompaktabb külsővel. A transz-
formátor külön házban kapott helyet, így elkerülhe-
tővé téve a drive túlmelegedését.

A SZOFTVER- TÁMOGATOTTSÁG MINDENNEK AZ ALAPJA

Az Atari piacpolitikájával szöges ellentétben a Commodore biztatta, támogatta a gépre programot író és forgalmazó cégeket. Ennek a folyamatnak az eredménye óriási, addig sohasem látott szoftver természetben mutatkozott meg. Mai napig talán a PC kompatibilis gépeken kívül nincs olyan platform, amely hasonló mennyiségű és minőségű programot mondhat magáénak.

A gépet a programozók számára teljesítménye rendkívül vonzóvá tette. Ezért szinte a megjelenés pillanatától kezdve játékok és később felhasználói programok valóságos dömpingje állt a C64 tulajdonosok rendelkezésére. Az évek múltával és más konkurens platformok fejlődésével természetesen egyre magasabb színvonalon. A szinte szeretetre méltó, de legálábbis barátságos rendszerkörnyezet nagyon sok fiatalal megszerette a programozást. Voltak olyanok (úgynevezett crackerek), akik csoportokba szerveződve védett programok feltörésével kezdtek foglalkozni. Számukra kihívást jelentett a minél nehezebb védelmek kiiktatása, illetve versenyre keltek az eredeti programok (original) megszerzéséért is. Később ezen társaságok kreatívabb része külön csoportokat alkotott és tudásukat bemutató demok készítésébe fogtak. A Commo-



dore 64 egyre több hasznos hibáját fedezték fel, melyet az akkori már szűkös hardver korlátok áthágására használtak fel. Erre jó példa az alsó-felső és oldalsó keretek eltüntetése, a hivatalosan 8 sprite megsokszorozása, a negyedik digitális csatorna bevezetése, a képnyíró soronkénti tologatása és új színek valamint felbontások előállításai. Ezek az effektusok lassanként a játékprogramozás szerves részeivé váltak és helyenként a PC-t és még az Amigát is megszégyenítő megoldásoknál bukkantak fel.

A géppel együtt forgalomba hozott Geos című egy-
lemezes program a Mac OS-re és a későbbi Amiga
Workbenchre emlékeztető korai GUI-nak (grafikus
felhasználói felület) tekinthető, mely megelőzve ko-
rát egy érdekes kísérletnek tekinthető.

A FEJLŐDÉS ELÉRI A GÉP HATÁRAIT

A szoftverek mellett a felhasználók praktikus ki-
egészítők közül válogathattak. Mivel a gép eleinte
káprázatosnak látszó hardver adottságai az évek
múltával kevésnek bizonyultak, ezért a cartridge,
gyorstöltő, memóriabővítő és interface-
ek legkülönbözőbb változata gyakran a
C64 elengedhetetlen tartozéka lett.

Az VC-1541-es Floppy Disk Drive lassú funkciói
mellett megőszülő fejlesztők gyorsító hardver kie-
gészítők tervezésébe fogtak. Először csak szoftve-
res sebességnövelők, valamint a gépi nyelvű pro-
gramozást segítő monitorok és assemblerek jelentek
meg, majd a cartridge EPROM-jába égetett
immáron memória független társaik hódí-
tottak, mint Fastload, CyberCard, Atomic Power,
Final Cartridge és Action Replay (utóbbi kettő külön-
nös figyelmet érdemel, mert azokat az Expansion
Portba helyezve akkori viszonylatban profi operáci-
ós rendszereket kaptunk). A lemezes egység soros
illesztését felcserélve egyes fejlesztők a párhuzam-
os adattforgalom felé léptek. Így jelent meg a 6-9-
szeres sebességnövekedést biztosító
Speed Dos és a 11-16-szoros Dolphin Dos,
melynek csak egyetlen szépséghibája, hogy egyes
változatai valóságos erőművé alakították az amúgy
sem kicsi floppy egységet.

Folytatásunkban
az Amiga története következik...



kiveltű asztalok főmkelege látói
napvilágot. Ezek közül választ-
tottuk ki a legjobban sikerült
4 produkciót, melyek közül
is kiemelkedik az E! 2 E
INTERACTIVE által men-
dzselt PRO-PINBALL THE
WEB. Mivel a stílus saját-
ságai sokak által ismeretek ezért
a részletekbe menő elemzések-
ről eltekintek; inkább csak a
táblák legszembetűnőbb
újításait illetve baklövéseit

Az 1995/96-os év min-
den bizonyos attólrest
hoz majd a flipper-szi-
mulátorok terén, hiszen
az elmúlt két-három hó-
napban forradalmian új,
felbontású, 32.000 színű asztalon is
nyomható, a táblákra való ráírás
beállítható szöveg pedig a legkénye-
sebb formátumokra (2*3,
3*3, 4*3, 5*3, 6*3, 7*3,
8*3, 9*3, 10*3, 11*3, 12*3,
13*3, 14*3, 15*3, 16*3, 17*3,
18*3, 19*3, 20*3, 21*3, 22*3,
23*3, 24*3, 25*3, 26*3, 27*3,
28*3, 29*3, 30*3, 31*3, 32*3,
33*3, 34*3, 35*3, 36*3, 37*3,
38*3, 39*3, 40*3, 41*3, 42*3,
43*3, 44*3, 45*3, 46*3, 47*3,
48*3, 49*3, 50*3, 51*3, 52*3,
53*3, 54*3, 55*3, 56*3, 57*3,
58*3, 59*3, 60*3, 61*3, 62*3,
63*3, 64*3, 65*3, 66*3, 67*3,
68*3, 69*3, 70*3, 71*3, 72*3,
73*3, 74*3, 75*3, 76*3, 77*3,
78*3, 79*3, 80*3, 81*3, 82*3,
83*3, 84*3, 85*3, 86*3, 87*3,
88*3, 89*3, 90*3, 91*3, 92*3,
93*3, 94*3, 95*3, 96*3, 97*3,
98*3, 99*3, 100*3, 101*3, 102*3,
103*3, 104*3, 105*3, 106*3,
107*3, 108*3, 109*3, 110*3,
111*3, 112*3, 113*3, 114*3,
115*3, 116*3, 117*3, 118*3,
119*3, 120*3, 121*3, 122*3,
123*3, 124*3, 125*3, 126*3,
127*3, 128*3, 129*3, 130*3,
131*3, 132*3, 133*3, 134*3,
135*3, 136*3, 137*3, 138*3,
139*3, 140*3, 141*3, 142*3,
143*3, 144*3, 145*3, 146*3,
147*3, 148*3, 149*3, 150*3,
151*3, 152*3, 153*3, 154*3,
155*3, 156*3, 157*3, 158*3,
159*3, 160*3, 161*3, 162*3,
163*3, 164*3, 165*3, 166*3,
167*3, 168*3, 169*3, 170*3,
171*3, 172*3, 173*3, 174*3,
175*3, 176*3, 177*3, 178*3,
179*3, 180*3, 181*3, 182*3,
183*3, 184*3, 185*3, 186*3,
187*3, 188*3, 189*3, 190*3,
191*3, 192*3, 193*3, 194*3,
195*3, 196*3, 197*3, 198*3,
199*3, 200*3, 201*3, 202*3,
203*3, 204*3, 205*3, 206*3,
207*3, 208*3, 209*3, 210*3,
211*3, 212*3, 213*3, 214*3,
215*3, 216*3, 217*3, 218*3,
219*3, 220*3, 221*3, 222*3,
223*3, 224*3, 225*3, 226*3,
227*3, 228*3, 229*3, 230*3,
231*3, 232*3, 233*3, 234*3,
235*3, 236*3, 237*3, 238*3,
239*3, 240*3, 241*3, 242*3,
243*3, 244*3, 245*3, 246*3,
247*3, 248*3, 249*3, 250*3,
251*3, 252*3, 253*3, 254*3,
255*3, 256*3, 257*3, 258*3,
259*3, 260*3, 261*3, 262*3,
263*3, 264*3, 265*3, 266*3,
267*3, 268*3, 269*3, 270*3,
271*3, 272*3, 273*3, 274*3,
275*3, 276*3, 277*3, 278*3,
279*3, 280*3, 281*3, 282*3,
283*3, 284*3, 285*3, 286*3,
287*3, 288*3, 289*3, 290*3,
291*3, 292*3, 293*3, 294*3,
295*3, 296*3, 297*3, 298*3,
299*3, 300*3, 301*3, 302*3,
303*3, 304*3, 305*3, 306*3,
307*3, 308*3, 309*3, 310*3,
311*3, 312*3, 313*3, 314*3,
315*3, 316*3, 317*3, 318*3,
319*3, 320*3, 321*3, 322*3,
323*3, 324*3, 325*3, 326*3,
327*3, 328*3, 329*3, 330*3,
331*3, 332*3, 333*3, 334*3,
335*3, 336*3, 337*3, 338*3,
339*3, 340*3, 341*3, 342*3,
343*3, 344*3, 345*3, 346*3,
347*3, 348*3, 349*3, 350*3,
351*3, 352*3, 353*3, 354*3,
355*3, 356*3, 357*3, 358*3,
359*3, 360*3, 361*3, 362*3,
363*3, 364*3, 365*3, 366*3,
367*3, 368*3, 369*3, 370*3,
371*3, 372*3, 373*3, 374*3,
375*3, 376*3, 377*3, 378*3,
379*3, 380*3, 381*3, 382*3,
383*3, 384*3, 385*3, 386*3,
387*3, 388*3, 389*3, 390*3,
391*3, 392*3, 393*3, 394*3,
395*3, 396*3, 397*3, 398*3,
399*3, 400*3, 401*3, 402*3,
403*3, 404*3, 405*3, 406*3,
407*3, 408*3, 409*3, 410*3,
411*3, 412*3, 413*3, 414*3,
415*3, 416*3, 417*3, 418*3,
419*3, 420*3, 421*3, 422*3,
423*3, 424*3, 425*3, 426*3,
427*3, 428*3, 429*3, 430*3,
431*3, 432*3, 433*3, 434*3,
435*3, 436*3, 437*3, 438*3,
439*3, 440*3, 441*3, 442*3,
443*3, 444*3, 445*3, 446*3,
447*3, 448*3, 449*3, 450*3,
451*3, 452*3, 453*3, 454*3,
455*3, 456*3, 457*3, 458*3,
459*3, 460*3, 461*3, 462*3,
463*3, 464*3, 465*3, 466*3,
467*3, 468*3, 469*3, 470*3,
471*3, 472*3, 473*3, 474*3,
475*3, 476*3, 477*3, 478*3,
479*3, 480*3, 481*3, 482*3,
483*3, 484*3, 485*3, 486*3,
487*3, 488*3, 489*3, 490*3,
491*3, 492*3, 493*3, 494*3,
495*3, 496*3, 497*3, 498*3,
499*3, 500*3, 501*3, 502*3,
503*3, 504*3, 505*3, 506*3,
507*3, 508*3, 509*3, 510*3,
511*3, 512*3, 513*3, 514*3,
515*3, 516*3, 517*3, 518*3,
519*3, 520*3, 521*3, 522*3,
523*3, 524*3, 525*3, 526*3,
527*3, 528*3, 529*3, 530*3,
531*3, 532*3, 533*3, 534*3,
535*3, 536*3, 537*3, 538*3,
539*3, 540*3, 541*3, 542*3,
543*3, 544*3, 545*3, 546*3,
547*3, 548*3, 549*3, 550*3,
551*3, 552*3, 553*3, 554*3,
555*3, 556*3, 557*3, 558*3,
559*3, 560*3, 561*3, 562*3,
563*3, 564*

Azonban www.azon.com

zón, és így tovább. A tábla közepén található Jackpot-nyílás a végrehajtando játékok rajtaütő-ékefűlkeje, az ide vezető úton villog a kis zöld lámpa, akkor a nyílásba belöve a golyót 5 különböző küldetés közül választ a gép, melyek sikeres végrehajtása kemoly pontjutalom jár. Ilyen "missziók" például az adott tábla alatti pályán teljesíteni a pályát, hogy a kék lövedék eltalálja a piros eltrafalászt, a golyó beküldése a transzportáló nyílásba, és így tovább. Fontos, hogy minden küldetés alatt más a tere és a pályatáblán az animáció. A pixeltábláról jut eszembe: maxonként próbára tevő játékok, előreláthatunk rajta súlyos bónusz-nyílóként versenybe szállva. Persze nem minden kolbász, ami lóg, az az szót kell ejteni néhány negatívumról is.

THE WEB

próbalom csekorba gyűjteni. Las
suk mivel káprázat a The Web...

Ezen a CD-n a készítők semmit sem bíz-
tak a véletlenre. Tehették ezt azért, mivel a
csillogó korongon csak egyetlen asztal-
szimulációja található. A hatás azon-
ban mindenért kárpótál. A három fele-
felbontás közül a választás lehetősége a
gyengébb vagy erősebb hardverre ren-
delkezőkér kényeztet. (maximalisták ked-
veért: 2 Mbyte VRAM-mal 1024*768-as
felbontás, 4 Mbyte-tal pedig ugyanilyen

le igazán ez állunk. A labda mozgása olyan kifinomult és élethű, hogy tényleg le a kalappal a programozók és fizikatanárai előtt. Az élethűséget jellemzi, hogy az árnyék a labda mögött és a közeli tereptárgyak árnyékát még nem látam...

A játékokban a csapatok a pályán lévő helyet
kapnak, mint a kártyák a kezükben, az
először 5 golyóval kezdő csapatok a kezükbe
kapják a labdát, majd a játékosok között
megfordulnak, és a labda a kezükbe kerül.

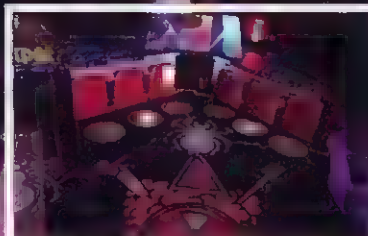
Sajna a zeneváltások a CD-n való ide-oda ugrálás miatt nem simán zajlanak, gyakran megakad a játék néhány tizedmásodpercre. Ez a kritikus helyzetekben feltételezhető zavaró lehet. Továbbá a tábla te-
tege egyik nézetből sem látható be-
egészen jól, sőt gyakran úgy kell kilök-
dödni a fent megrekedt, és ezáltal nem is
látható golyót rejtett "börtönéből". És en-
gy kicsit lassúnak is éreztem hosszabb
játék után a golyó mozgását, de ez lehet,
hogy csak megszokás kérdése.



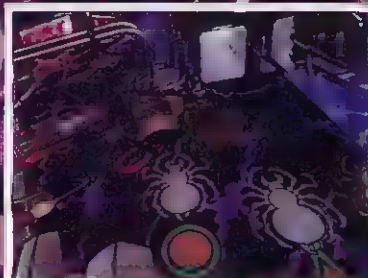
A gyakorlatilag mindkét karral elérhető két oldalon is felfutó rámpák értékes pontok forrásai lehetnek. A felettük átvetelő fém labda-vezető inkább csak vizuális extra, mint a pontszerzés eszköze.



A gombák és a felettük elhelyezkedő három keskeny járat gyakran milliókat hozhatnak a konyhára. Ha beragad közéjük, percekig is bolyong közöttük a golyó, ha pedig szemfülesek vagyunk, a járatokon fel-le vándorló laszti segítségével megsokszorozhatjuk pontszámunkat.



A bukó célok és a közvetlenül mellettük található jackpot könnyen megloható célok. Mivel közel vannak egymáshoz, egy lövéssel több is eltüntethető. A jackpot nyílása pedig az időlimites bónuszjátékhöz vezető út kapuja.



A tábla alatti járat nyílása aránylag könnyen elérhető helyen húzódik meg. Érdemes begyakorolni, mivel az egyik küldetés feladata, hogy 30 másodperc alatt 5 golyóval is bejuttatfaliunk.

gőzöket. A FUNKY (FUNFAIR, THE FUNFAIR)
GIMKOSTER, STAR QUEST, THE
LAWNS, ROADKING), 3 féle fellépő (ban
GARDER és a speciális bűvész),
a színházban nézetben (2 és 3 díj)
a színházban (2 díj) (színházban)
színházban (2 díj) (színházban)
színházban (2 díj) (színházban)

[illegible]

út realitású három dimenziós ábrázolás, a már jelesre mutatott játék mindegyik lehetőségét demonstrálja.

A sort egy olyan flipper zárja, amely mindhárom előzőleg ismertett társának kistestvére lehetne, hiszen mindegyikkel mutat kisebb-nagyobb hasonlóságot. A PINBALL '95 névre keresztelt MAXIS produkció - mint neve is utal rá - Windows '95 párti, és ez már nem vonja az értékeit. Ezt csak azért mondok el, mert egyelőre sokan válnak szkeptikusnak a Win95 alá fejlesztett játékokról, de ebben az esetben minden alap nélkül téves.

A játék egyik pályája, a Space Cadet a Win95 Plus!-ból ismerős lehet, hiszen ahhoz grátisz járt ez a lábia. A mostani

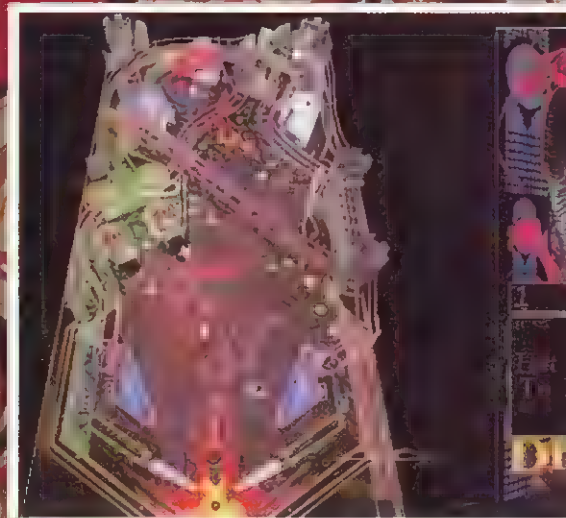
gyűjteményben azonban lényegesen feljavítva és újdonságokkal kiegészítve jelent meg, mint a további két tábla is. A SKULDUGGERY és a DRAGON'S BEEP. Mind az a mellékelt képeken is látszik, a táblák enyhén érintve 3D-s technikával készültek és igencsak miniatűrök. Ettől többi tény csak serkentőleg hat a grafika minőségére, hiszen a mini SVGA monitorokon nagyon szépen mutatnak a árge látszik a szinkavalkád, a lámpasorok és a különböző díszítőelemek. A Space Cadet egy nagyon eltalált asztal: szép ívek, nagy terek, könny-

om helyen is elhelyezett gombok, melyek ha beindulnak, komoly bónuszpontok űthetik a markunkat. A Skulduggery érdekessége a két helyen is megbúvó mágnes és a számtalan, kincseket rejtő nyíl. Igazi kínkes sziget. A háromlábú multiball, ezekbe a lyukakba lövéssel, elég hamar összehozható. A Dragon's

PINBALL 95

Keep a legszebben megalkotott asztal. Nemcsak az asztal közepét uraló sárkány megragadja, hanem a felső és jobb oldalról is. A pályát leginkább a már ismert játékok uralják. Két közeli helyen is a sárkány szájába vezető titkokat kell megtalálni.

A játék három különböző játékos: a Space Cadet, a Skulduggery és a Dragon's BEEP. A Space Cadet a Win95 Plus!-ból ismert, a Skulduggery egy új, a Dragon's BEEP pedig a Win95 Plus!-ból ismert. A játék három különböző játékos: a Space Cadet, a Skulduggery és a Dragon's BEEP. A Space Cadet a Win95 Plus!-ból ismert, a Skulduggery egy új, a Dragon's BEEP pedig a Win95 Plus!-ból ismert.



DIDDY

Donkey Kong Country 2



A nagy kasszasikereknek van egy egyedülálló tulajdonságuk: sohasem maradnak folytatás nélkül. A tavalyi év legsikeresebb SNES játéka sem maradhatott tehát második rész nélkül, s alig egy évvel a nagy előd után végre most ismét megcsodálhatjuk Donkey Kong legújabb kalandjait. Azaz csak csodálnánk, hiszen hová lett Donkey Kong?

Höselnek megkapják K. Rool Kapitány üzenetét.



AZ ELŐZMÉNYEK

Mint azt a játék elején láthatjuk, a régi ismerős gorillapárosból ezúttal csak Diddy bukkan fel, aki azonban immár beszerzett egy bájos szöke barátnőt is, Dixiet. Nos, a két ifjúnak ismét a gonosz krokodilus, K. Rool tör borsot az orra alá, aki most a kapitányi rangot vette fel, és kalózhajóján elrabolta Donkey Kongot. Kapteln K. Roolnak ismét Donkey banánjaira fáj a foga, ám Diddy úgy érzi Donkey esztét vesztené, ha le kéne mondania a nehezen visszaszerzett kincsről, így hát barátnőjével egy kiszabadító akcióra indul.

Allator Ladak

Raugorva ezekre a ládákra, s így széttorva azokat, a különböző fajta barátainkat szabaddá tehetjük ki, akik ezután készségesen segítenek nekünk.

A JÁTÉK

A játék lényege persze nem sokat változott: a szinteken el kell érni a szintvéget jelző célt, s így a Krokodil Szigeten egyre feljebb jutva egyre nehezebb pályákra juthatunk, a végükön egyre keményebb főelenségekkel. A céltáblákra egyébként jó magasról ugorjunk, ezek ugyanis egy-

ben kisebb nyerőgépek is, melyekkel a felettük villogó értékes bónuszokat nyerhetjük.

Utunk során most is rengeteg banánt találhatunk, és most is összerakhatjuk a "KONG" szót, ám ezekért "csupán" életeket kapunk. A fontosabb dolog a kincsek, vagyis az aranyérmék begyűjtése lesz, amikből három fajtát találhatunk. Az első, a banános érme a leggyakoribb, ez tulajdonképpen a pénz, ezzel kell fizetnünk minden szolgáltatásért, beleértve az állásmentést is. Ez azonban mindig újratermelődik, tehát a gyűjtése nem fog gondot okozni. A második fajtát, a Kremkoin-okat a bónuszpá-



A féllábú "hadsereg" nem okoz túl sok gondot.

hősök legyünk, a játékban fellelhető összes

érmét be kell gyűjteni. Ezt a do-

Allattiltó Tábla

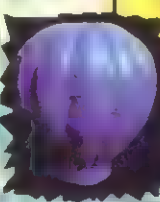
Ha valamelyik állat a segítségünkre volt, az az a pont, ahonnan a továbbiakban nélkülöz-nünk kell.



érdemes megfigyelni, hogy a roméneyletlen esetek szemetesekajája mellett milyen tárgyak láthatók.

Hőlegballon

A lavafolyam felett ezekkel utazhatunk, persze sohasem varjuk meg, amíg teljesen kifogy belőlük a meleg levego.



érmét, máshol megfelelő számú csillagot kell begyűjtenünk, és végül van olyan, ahol az összes rösszlútl el kell intéznünk az érme elnyeréséhez. A harmadik típusú érmék a legértékesebbek, ezek az öreg Cranky Kong Videójáték-hős Érméi. Cranky ezek alapján rangsorolja a teljesít-

Ládák

Ezekből rengeteget találhatunk, az ellenségnek hajtva hatásos fegyverként használhatjuk őket.



Extra Élet Ballonok

Ezekből a ballonokból háromféle létezik: a piros csupán egyetlen életet ér, a zöld kettőt, a kék viszont már hármat.



helyet, sorrendben a következők: Mario, Yoshi, és Zelda. Ahhoz, hogy Marionál is nagyobb

Ágyúk és Ágyugolyók

Ha az ágyugolyókat sikerül az ágyúkhöz juttatnunk, bónuszpályákra lövethetjük ki magunkat.



pauzálását eredményezi. Az "A"-val felvehetjük a társunkat, akk tetszőleges irányba elhajíthatunk, s így el-

A KONG-TROLLALÁS

A játékban persze most is indulhatunk egyedül, valamint két játékos módban egymás ellen, és csapatot alkotva is. A SELECT-tel csak úgy mint az előző részben, a két szereplő között váltogathatunk, a START lenyomása pedig a játék pauzálását eredményezi. Az "A"-val felvehetjük a társunkat, akk tetszőleges irányba elhajíthatunk, s így el-

DK2 KONG QUEST

A szellemvasúton ha megnyerjük a versenyt, egy DK érme a jutalmunk.



MIRE SZÁMÍTSUNK?

Nos, a fenti kérdésre nagyjából a következő választ adhatjuk: mindvégig gyönyörű hátterekre néhány olyan grafikai effektussal, amelyet eddig még 32 bites gépeken sem láthattunk. (Gondolok itt például az erdőben beszűrődő ködös fény effektusára.)

Kincsesládák

A ládákban értékes dolgokat találhatunk, a kinyitásukra csak egy mód van: ha az ellenségeinknek hagyva szétvesszük őket.



csillagos hordók a pályák felénél ismét save pontnak felelnek meg, a DK feliratúakból

ami a banános érmék gyűjtéséhez, valamint a savas pályán - ha a savba esünk - különösen hasznos dolog.

A HORDÓK

A játékban a hordóknak most is különleges jelentőségük van hiszen a

A tuskés sündisznóktól mindig óvakodjunk.

pedig most is a társunk dörömből, ha épp nincs velünk. A hullámvasúton a pluszmínusz jelű hordókkal a szellem megjelölését kiegészítő számlálót befolyásol-

Kutlass kardja a földbe szorult, ez az életébe kerül.

Silicon Graphics gépekkel készült gyönyörű animációjú krokodilokba és egyéb ellenségekbe botlunk mindenütt, eszméletlen mennyiségű eldugott cuccra, bónuszra lelhetünk. A DK2 esetében nem tűzés több napos játékidőről



Banánok és Banánkötegek

A banánokból 100-at begyűjtve extra élet a jutalmunk, de egyben útjelzőként is szolgálnak, gyakran megmutatják a titkos bejárásokat.

beszélni, hiszen 15-20 óra tiszta játékidőnél hamarabb valószínűleg senki sem tudja a játékot egészen pontosan 102%-ra teljesíteni. Ehhez persze az is hozzá tartozik, hogy van néhány roppant idegesítő, nehéz rész is, tehát a gyengébb idegzetűeknek a sürü pihenés ajánlott. Egy dolog a játékkal kapcsolatban már most elkönyvelhető: a kártya borsos ára ellenére az újabb közönségsiker ezúttal sem marad el.

érhetetlennek tűnő helyekre is eljuthatunk. Ha már a nyakunkban csücsül a másik majom, ugyanezzel a gombbal gondolhatjuk meg magunkat, s szintén ezt kell lenyomni, ha valamelyik állattá átalakulva annak speciális mozdulatát akarjuk használni. A "B"-vel ugorhatunk, valamint Squawkszal, a papagájjal ezzel tehetünk szárnycsapásokat. Az "X"-szel ugorhatunk le az éppen használt állat hátáról, végül az "Y"-ral átjegy sok mindent



Ezek mennyisége határozza meg a teljesítményünket.



Ha át akarunk jutni az Elveszett Világba, ezekkel fizethetjük ki a hiányzókat.



A Kong család tagjainak ezekkel kell fizetnünk.

tehetünk: ezzel cigánykerekezhettünk Diddyvel; ezzel "helikopterezhettünk" Dixievel; de ugyanezzel vehettük fel a tárgyakat, majd elengedve el is hajíthatjuk őket; átalakulva erre a gombra támadó mozdulatainkat csatlakozhatunk elő; s végül tályamat-

Szintvég Célpont

Hogy befejezzuk a szinteket, ugorjunk a célpontra. Ha elég magasról ugrunk, még különböző bónuszokhoz is jutunk.

san nyomva tartva ezzel a gombbal futhatunk. Még egy apró de hasznos részletre felhívnam a figyelmet: ha egy szakadék előtt cigánykerekezel, vagy helikopterezni kezdünk, a szakadékba beesve még (a levegőben) továbbugorhatunk egyet. Azt pedig talán már tényleg felesleges megemlítenem, hogy az ellenfelek nagy részét most is a rágrásos módszerrel takaríthatjuk el. Még egy utolsó látni: a pályákról (kivéve a Lost Worldben) ebben a részben is kiszállhatunk a Start, majd Selecttel,

KONG Betűk

Minden pályán megtalálhatjuk a "KONG" betűket, ugyanebben a sorrendben. Ha tehát például a K után az N-et találjuk meg, az O-t a kettő között keressük. Jutalmunk extra élet lesz.



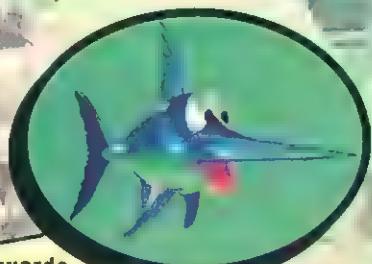
naszpályákra juttató "B" feliratú hordók, valamint az állatokat ábrázoló hordók, amikkel hőseink különböző állatokká tudnak átalakulni.

A hordókat egyébként magunkkal cipelve egyszer használatos pajzs-ként is hasznosíthatjuk, s ugyanígy a titkos bejárásokat is betörhetjük, ráadásul még ehhez el se kell őket dobniuk.



B ar á t a i n k

Donkey Kong 2 Country 2



Enguarde a Kardhal

Enguarde a tenger mélyén lesz a nélkülözhetetlen segítőtársunk. Ha meglovagoljuk, vele nem kell használnunk a "B" gombot az úszáshoz. Az "Y"-ra hegyes csőrével Rambinhoz hasonlóan **minden útjába kerülő ellenfelet felöklel**, az "A"-t nyomva tartva pedig ő is hasonló sebességre lesz képes, így **ő is be tudja törni a rejtett átjárókat**. Viszont óvakodjunk vele a tengeri csillagoktól, és a piranháktól.

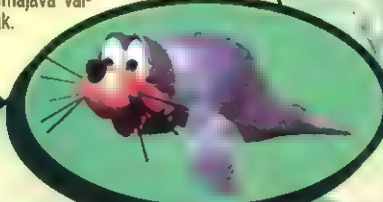


Squitter a Pók

A hálószővő pók az egyik legklasszabb új barátja hőseinknek. Az "Y"-nal az ellenfeleink számára gyilkos hálót képes kilőni. Mindemellett ha az "A"-t megnyomjuk szintén hálót vet ki, ám ez lassabban száll, s ha újra megnyomjuk az "A"-t, a háló széterül. Így platformokat képezvén könnyedén átjuthatunk szédítő magasságok felett, sőt kikerülhetjük ellenfeleinket. A hálók persze egy idő után eltűnnek, tehát vigyázzunk, hogy ekkor már ne legyünk rajtuk.

Clapper a Fóka

A fókák általában nem tudják megváltoztatni a forró víz hőmérsékletét, vagy megfagyasztani a vizet, **ám Clapper képes erre**. Nem kell hozzá mást tennünk, mint ráugrani a hátára. Sajnos azonban ez a hűtés igen csak ideiglenes, tehát az alkalmi lehetőségeket gyorsan kell kihasználnia Kongjainknak, különben megfőnek, vagy esetleg egy piranha lakomájává válnak.



Rambi a Rinocérosz

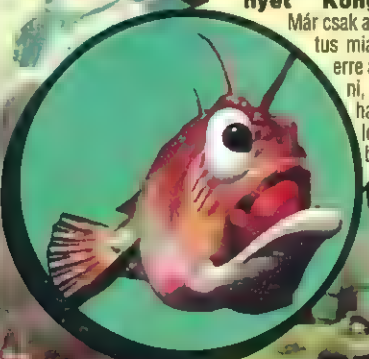
Ez az erőtől duzzadó rinocérosz kitűnő segítség: a hátára felpattanva meglovagolhatjuk, s **mindenkit, aki az útjába kerül, kiméletlenül felöklelhetünk**. Ha folyamatosan nyomjuk az "A" gombot, kaparni kezd, majd a gombot elengedve iszonyú sebességgel lövi ki magát. Ezzel a módszerrel a **títkos falakat is kitérhetjük vele**. Egyre azonban vigyázzunk: az ellenség felülről könnyen le tud lökni minket róla, illetve sérülést tud okozni magának Raminak.



Glimmer a Hal

Glimmer egy elsüllyedt Kremling gályán él nem messze Krem Quay-tól. A tenger mélyén egy helyen korom sötétség fogadja hőseinket, ám szerencsére nem sokáig kell vakon botorkálniuk: **Glimmer felajánlja a lámpája fényét Kongjainknak**.

Már csak a grafikai effektus miatt is érdemes erre a pályára eljutni, igaz már láthatunk hasonlót az első részben is.



Squawks a Papagály

Squawks Diddy legújabb kalandjaiban még nagyobb szerepet kapott mint az előző részben, hiszen ezúttal nem csak egy lámpát hurcolászik, hanem magát a hőseinket is. Squawks a "B"-t nyomkodva tud repülni, de emellett a lefelé irányok is befolyásolják a mozgását. Persze neki is van egy speciális mozdulata: **az "Y"-nal tojásokat tud köpködni**. Némelyik pályán csupán ejtőernyőként szolgál.



Rattly a Csörgőkígyó

Fellázadva a szigetet uralmuk alá vonó Kremlingeek ellen, Rattly felajánlotta magasugró képességeit Kongjaink számára. Rugós farkának köszönhetően **sokkal magasabbra képes ugarni mint hőseink, az "A"-t nyomva tartva egészen elképesztő magasságokba is képes felszökellni**. A véletlenül szakadékba ugrálnánk vele, az ő esetében is végre lehet hajtani az úgynevezett levegőben ugrást.

Klubba őrbórája:
Klubba mindenkitől 15 Kremkoint követel, aki át akar menni az Elveszett világba.

Funky Repülője:
Funky repülőjével közlekedhetünk a már bejárt szigetrészek között.

Swanky Bónuszjátéka:
Ha Swanky kérdéseire helyesen válaszolunk, különböző bónuszokat nyerhetünk.

Cranky Majommúzeuma:
Cranky tanácsaira érdemes pénzt áldoznunk.

Wrinkly Iskolája:
Az állásmentésen kívül Wrinkly-nél a játékmenethez kaphatunk tippeket.

Roszakaróink

KROW

Nos, íme az első négy főellenség leküzdési módszere. A maradék kettőt, illetve az Elveszett Világ főnökét (hogy ki az, az egyelőre maradjon titok) majd a következő számunkban ismerhetitek meg. Az első pálya végén a kalózhajó árbócsarából Krow, a héja próbál minket

KLEEVER

Kleever, amint kiemelkedik a lávából tűzcsóvákat fog felénk hajítani, ezeket persze ugorjuk



át. Ekkor egy ágyúgolyó pottyan le, amit kapjunk fel s vágjuk Kleeverhez, majd azonnal kapaszkodjunk fel az ekkor megjelenő kampóra, s átugrálva a további kampókra jussunk át a túloldalra. Az eddig elmondottakat még kétszer meg kell ismételnünk, ám ezután Kleever beidegesedik (már amennyiben egy kard be tud idegesedni), s kiemel-



kedve a lávából agresszívan kezd hadonászni. Ugorjuk át, s meneküljünk minél magasabbra, majd a túloldalon leugorva kapjunk fel az újabb ágyúgolyót, s hajítsuk neki ismét. Legegyszerűbb, ha Dixie feje felé tartva a golyóval egyszerűen nekiugrunk ismételnünk meg ezt a műveletet még kétszer, mire Kleever szét is hullik.



KUDGEL



Kudgel azzal kezdi, hogy háromszor ki-be ugrol a képernyőbe (persze mindig minket vesz célba, tehát sohase álljunk meg egy helyben), majd egy TNT-s hordót hagy hátra. Amikor földet ér mindig ugorjunk fel, különben pár másodpercre lebénulunk, majd a megjelenő hordót kapjuk fel, s vágjuk hozzá. Ne menjünk túl közel hozzá, különben kiüti a kezünkbe a hordót. Miután három hordót így nekihajítottunk, kisebbeket fog ugrani, ám ez ne zavarjon minket, csak arra ügyeljünk, hogy



mindig meneküljünk, ha pedig a képernyő széléhez szorított minket, gyorsan fussunk át alatta, amíg a levegőben van. Utabb három hordó után Kudgel a mocsárban fog kikötni.

KING ZING

Az óriás darázst csak hátulról, a tűskéjénél lehet megsebezni, tehát papagájunkkal ereszkedjünk alá, arccal szemben vele, majd amikor megfordul, gyorsan emelkedjünk fel, s tüzeljünk. A második találathoz (lehetőleg valahol



fünt vigyük be) be fog dühödni, és tűskéket fog



kilőni, tehát meneküljünk, s kerüljük ki őket. A hatodik találathoz King Zing négy kisebb klónnal veszi körül magát, ezek egy találattól elpusztulnak, viszont újratermelődnek, tehát minden csak a gyorsaságunkon múlik. Ha mind a négyet kilőttük, Zingnek már csak három találathoz kell.



szere három tojást fog egymás után a fészkeből kilőni. Ebből a második meg fog állni a földön, amit vegyünk fel, s ismét hajítsuk a héjához. Ezt ismételnünk meg még egyszer, s Krow máris felfelé ágaskodó lábakkal hever előttünk.

100 évvel napjaink után járunk, az emberiség megkezdte a naprendszerünk többi bolygóját is meghódítani. Lassan sikerül a Vénuszt és a Marsot lakhatóvá tenni, ami természetesen végre a Földet a túlnépesedéstől.

Najdanán 2040-ben a genetikai kutatóknak megalkották az erős és intelligens Neosapiensokat, akiket az emberi egyedfejlődés következő lépésének szántak. Ezeket a Neosapiensokat az emberek a Marsra lévő bányákban és gyárakban kívánták foglalkoztatni, ám hamarosan felfedezték,

hogy a Neosapiensok egy valódi új faj, többek miatt egyszerű "kártyák", így egyenlőséget akartak teremteni. Ám a Neosapiensok ezzel hamar nem elégednek meg. Vezetőjük, Phaeton teljes Neosapiens uralmat akar. Ha egyszer kiderül, hogy ki az emberek és a Neosapiensok között, csak az ExoSquad lenne képes segíteni.

DE HÁT MI IS AZ AZ EXOSQUAD?

Ez egy ún. E-Frame páncélzattal ellátott emberi különítmény. Persze azok az E-Frame-ok jóval többek egyszerű páncélzattal, hiszen különböző fegyvereket is magukban foglalnak, és hőseink még repülni is képesek vele. A játékban kétféleképpen indulhatunk: Arcade Módban és Duel Módban. Az arcade módot elindítva elsőre egy kicsit lehet, hogy gyengének tűnik a játék, ugyanis a történet egy időn (Space



Harrier 101e) repülő részzel indul: szembe jönnek mindenféle bolygók, azokat kell kilőni. Az irányítás itt elég pontos, a főellenségek pedig állati kemények, ráadásul elég

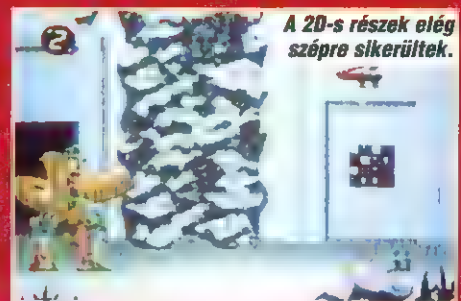
kalévalás esetén a pálya elején kell kezdenünk.

Szerencsére azonban nem csak ilyen pályákból áll a játék, hanem oldalra scrollozódó akció részekből is. Ezekon a helyeken az E-Frame irányíthatósága messzeneműleg kielégítő: a grafika prima, hőseink animációja gyönyörű, még a földön kilőtt lyukak is megmaradnak. Arcade módban tehát ezek a pályák váltakoznak, így persze egyre keményebb ellenségekhez jutunk. A Duel módban párbaft vívhatunk a komputer ellen, esetleg egy barátunkkal ellen. Ennél a módnál karakterünknek választhatunk a Neosapiens harcost is. Ám itt nincs meggyőzés.

A konzolverziót tehát így vehetnénk is: ha a repülő részeket nem számítjuk, egy frankó játékkal van dolgunk.



Akciók között átvezető beszélgetések zajlanak.



A 2D-s részek elég szépen sikerültek.



NBA LIVE 96



Azt hiszem elég sokan akadnak, akik - a műholdas adások révén - immár Magyarországon is lelkes hívek az amerikai profi kosárlabdának. Közülük akik rendelkeznek egy MegaDrive-val, bizonyára jó néven vették már tavaly is, hogy az Electronic Arts jövőtől ők is pályára léphettek a nagy nevek között.

Az EA Sports természetesen ezt a sorozatát is aktuálissá tette '96-ra, lássuk tehát mit rejt a kártya.

Most is indulhatunk külön játékon illetve a '96-os idényben bajnokságon, ahol eredményeinket akár ki is menthetjük az elemes memóriába. A csapatokat persze aktualizálták, immár 29 NBA csapat, 2 All-Star csapat, és négy hagyományos csapat közül válogathatunk.

Valódi NBA játékosokkal játszhatunk, akiket a 94-95-ös statisztikák alapján

"vittek be a gépbe", teljesítményeikről még külön egy menüben olvashatunk is, így mellesleg a játék egy kisebb sport almanach is egyben. A játékba ezen kívül stratégiai elemeket is beépítettek: a különböző támadó/védekező stílusok beállításán kívül lehetőségünk van többek között még a játékosok eladására/megvásárlására is.

mellett a hanghatások is teljesen eredetiek: a közönség zúg, a játékosok cipői nyikorognak a padlón; egyszerűen, az EA Sports ezúttal is remek munkát végzett.

A képen éppen egy három pontos kosár készülődik.



The Firemen

Gyerekkorában szinte mindenkinek van egy olyan feladatszáma, amikor tűzoltó akar lenni. Nos, akik épp ebben a korban járnak, keresve se találhatnak jobb játékot a Firemennél.

A jövőben járunk, 2010-et írunk. A Metrotech Vegyipari vállalat toronyházában épp a karácsonyi partyhoz készülődnek. Reggel 6.00-kor kisebb tűz keletkezik a konyhában, amit azonban nem vesznek észre, így a lángok hamarosan tovaterjednek, át a veszélyes vegyi anyagokra...

A játékban félig felülnézetből irányíthatjuk tűzoltóinkat, Pete-et és segítőársát, Danielt. Rajtuk kívül még négy főbb szereplő van a játékban, ám velük csak a walkie-talkien fogunk beszélni, ők látnak el minket kívülről tanácsal. A feladat egyértelmű: oltani a tüzet, s kimenteni a túlélőket.

Összesen hat nagyobb helyszínt kell bejárunk, a végükön mindegyiknek egy "főellenség", valamilyen ex-

tra tulajdonságú tűz vár minket. Utunk során rohbaná sokra, leomló csövekre, gázlángokra kell ügyelnünk, s persze hogy ne menjünk túl közel a tűzhöz. A játék grafikailag kielégítő élményt nyújt, aki tehát egy meleg helyzetbe akar csöppenni, az bátran fogjon neki.

Egy nap Mickey Egér és Minnie bementek a városba, hogy meglepetésként a városba. A buszuk egy kicsit késve érkezett, a sátor azonban még állt. Ám ekkor Goofy jött velük szemben szomorú ábrázattal, s elpanaszolta, hogy a sátorban minden a feje tetejére állt, valaki mindent lerombolt. Mickey mindezt először el se akarta hinni, de aztán a cirkusba érkezve ő is lát-



Mickey épp az első főgonoszt veszi kezelésbe.

hatta, amit Goofy állított: mindenki hazament, minden romokban hevert. Mickey és Minnie tehát elhatározták, hogy nyomozásba kezdenek, és persze megta-

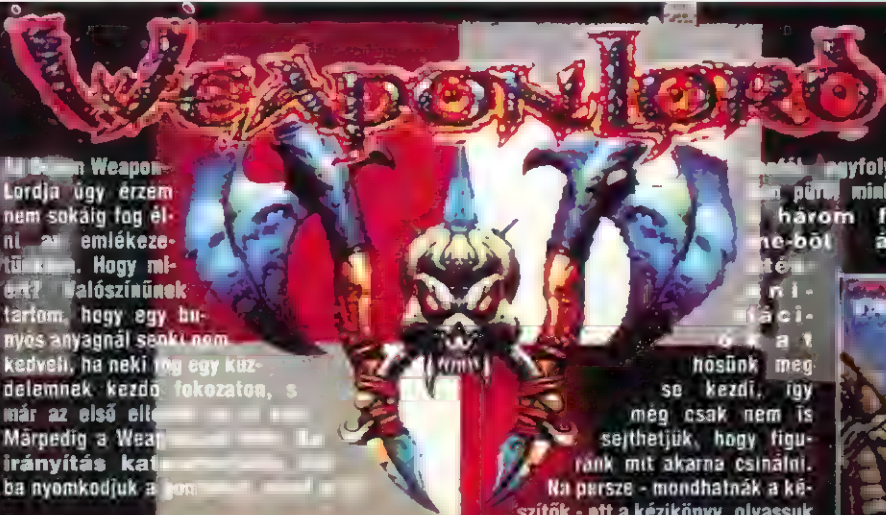
lálják az eltűnt Donaldot és Plutót is. Vajon hol lehetnek, s ki tette mindezt? A nagy kérdésnek nekünk kell megkeresnünk a választ.

Mint látható, egy újabb Disney játékkal van dolgunk, amit ezúttal is a Capcom adott ki, s ez erősen meg is látszik rajta. Többszörösen déjá vu érzésem volt, ugyanis a játék úgy néz ki, mintha az Aladdin grafikáját a Mega Man játékmotívumokkal ötvözték volna. A Mega Manhez hasonlóan itt is több szereplővel találkozhatunk, néhol még lövöldözni is lehet, s ami a legjobb ötlet: Mickey útja során különböző ruhákat, eszközöket kap, amikkel más-más műveletekre lesz képes, mint például porszívózás. Sajnos a játék hosszúsága azonban messze áll a Mega Mantól, ugyanis mindössze öt pályát kell teljesítenünk, mindegyiken két főellenséggel. A játék tehát elég könnyű, ám a fiatalabb korosztálynak

már csak a csodálatos grafika miatt is tetszeni fog.

THE GREAT CIRCUS

THE GREAT
Starring Mickey & Minnie



A Weapon Lordja úgy érzem nem sokáig fog élni az emlékeztetőm. Hogy miért? Valószínűleg tartom, hogy egy bizonyos anyagnál senki nem kedveli, ha neki egy küzdelemnek kezdő fokozaton, s már az első ellenfelet. Márpedig a Weapon Lord irányítását a játékban a nyomkodjuk a gomb...

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

örülhetünk, ha az első pár forduló után még a helyén van a fejünk. Csupán két pozitív dolgot találtam a játékban: az animációt nem számítva tulajdonképpen szép a grafika, valamint az is tetszett, hogy játék közben lenyisszanthatjuk ellenfelünk skalpját. Belejezősül pedig egy cheat: hogy Story Módban is választható legyen a hetedik karakter, Zarak, írjuk be kódszónak: AYA Y8B BYA AAY YBY AAA, majd az "R" gombbal együtt szállunk ki a menüből.

Állóképnek megteszi - sajnos a játék közel sem ilyen pazar.



ULTRA 64

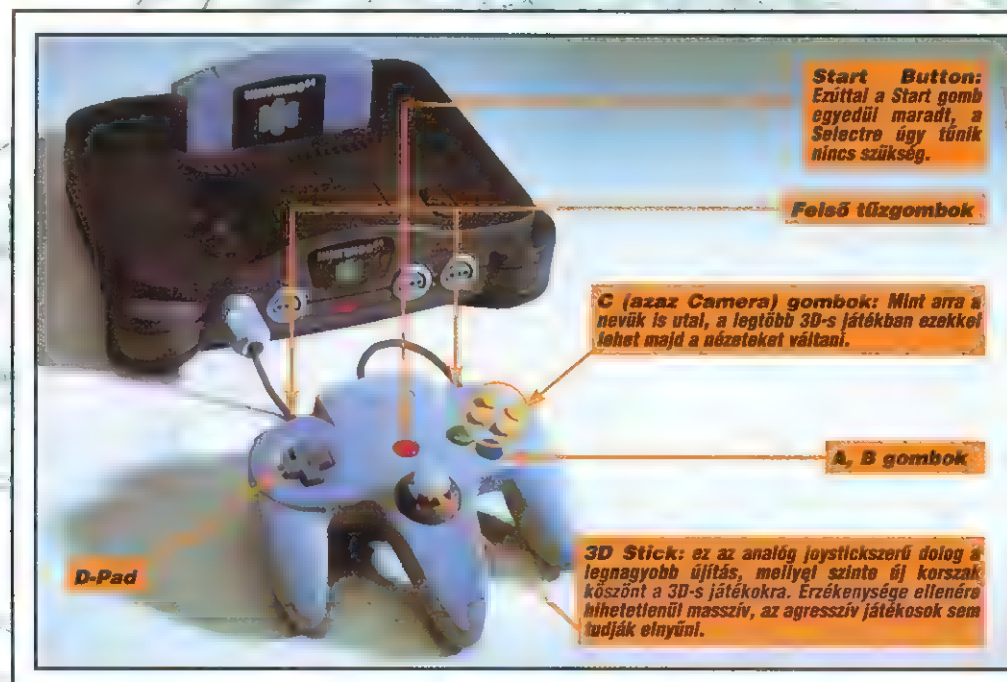
Az utóbbi időkben elég nagy olvasói visszhangja volt a különböző Ultra 64-ről szóló cikkeinknek. A gép megjelenésével kapcsolatban például egy Belgiumba szakadt hazánkfi is nyilatkozott, hogy Zolee a legutóbbi számunkban enyhén szőva badarságokat írkált össze-vissza, mivel hogy állítólag Brüsszelben már kapható is a gép. Hát ehhez őszintén szólva mi nem tudunk hozzászólni, mi csak azokat az információkat tudjuk továbbra is, amit maga a Nintendo cég is megerősített: a Japánban immár Nintendo 64-re átkerestelt masina legelőször április 21-én lesz kapható, és 25.000 Yent kell érte leszurkolni. A japán megjelenés tehát ismét eltolódott egy hónapot, ám az amerikai, illetve az európai debütálással kapcsolatban kedvezőbb hírek hallhatóak: az amerikai kapcsolatokban továbbra is 204.250 \$-ról beszélnek, s úgy néz ki, hogy Amerikában már idén április 29-én kapható lesz, s megeshet - ezt még nem erősítették meg - hogy ugyanekkorra érkezik meg Európába is. Ha a játéklejlesztők megkezdett munkával tudják tartani ezt az időpontot, immár semmi akadálya sem lesz a nagy durranásnak. Ha minden jól megy, a gép megjelenésekor kb. 5 játék lesz kapható hozzá, amiket persze hamarosan számtalan többi követ. A japán verzió játék nélkül lesz kapható, az európai változathoz pedig előreláthatólag egy játék lesz mellékelve. Hogy melyik, azt még egyelőre csak találgathatjuk, bár úgy érezzük ez szinte egy esélyes dolog.

A SZÉPESSTÍLUSÚ VÉGRE TUDÓSG VÁLIK

Nos, tehát újra "kézzelfogható" távolságba került az Ultra64 megjelenése, így hát itt az ideje, hogy ízelítőül még kézzelfoghatóbb dolgokról közöljünk néhány

mutatását ígérték, ám egyes pletykák szerint a többitől azért voltak csak videofelvételek láthatóak, mivel Mario sikerét nem akarták egy fikarcnyit se rontani.

Az új Mario-játék egyszerűen fantasztikus. Mario kilépett a régi 2D-s világából, ám ezáltal nem csak egy grafikai effektusról van szó, hanem egy teljesen új forradalmi játékmeneiről. A Bug! Saturnon ugyan már felmutatott hasonlót, ám itt a háttér még tökéletesebb, amit ráadásul a gép úgy forgat, ahogy épp Marioval fordulunk, s persze a különböző választható nézetek sem hiányoznak. Mindemel-



Memóriakártya: a kártyára High-score lista, játékalás menthető, de például autóversenyek esetében egész (később visszajátszható) verseny-részek is rögzíthetők. A csatlakozó ezúttal az irányítóban kapott helyet. Az ötletet az adta, hogy a játékosok kialakíthassák a saját billentyűkészletüket, s ha esetleg átmennek egy haverhoz játszani, nincs más teendő, mint zsebre venni a kártyát, amivel így bárhol a megszokott irányításunkkal játszhatunk.



potót: az irányítóról, és a gép házáról. Maga a gép doboza 260 mm széles, 190 mm hosszú, és 73 mm magas, tehát alig nagyobb a PlayStationnél: hihetetlenül kicsi dobozban hihetetlenül nagy erő lakozik. Az irányító, valójában teljesen ugyanakkora, mint a SNES controlpadje, csupán a három "nyúlványt" kell még plusz hozzáképzelnünk.

SUPER MARIO 64

A novemberi Shoshinkai show sztárja Mario volt, lévén hogy csupán vőle, és a Kirby's Bowl félkész verzióival lehetett játszani. Eredetileg 10 játék be-

Ravasz: Kifejezetten azokhoz a játékokhoz, amik használják az analóg joyt.



lett a terepen azt tehetünk, ami épp az eszünkbe jut: ugrálhatunk, úszkálhatunk, mélységek felett megkapaszkodhatunk stb...

A játék a rakás újítás ellenére a Mariós veteránoknak még is ismerősnek tűnhet: megmaradtak a régi ellen-ségek, a mérges tekintetű kövek, de még egyes főellenségek is. Tökéletesen illusztrálja ezt a képünkön látható Bowser, akit például elkap-hatunk a farkánál, s jó messzire hajíthatunk.

Sajnos itt most több részletre nincs hely, ám a játékra a megjelenésekor természetesen még vissza fogunk térni, hiszen ha minden igaz, a platformjátékok új császár van születőben.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Jómagam mindig lelkesedtem a Star Wars sorozatért, így nagy örömmre szolgált, hogy a LucasArts nem hazavetett kihagyta az Ultra képességeit, s már áprilisra meg akarja jelentetni *Shadows of the Empire* című műveiket.

A játékból egyelőre csupán egy demót mutat-tak be: ahol épp egy snowspeederrel repkedhetünk a Hoth felszíne felett a hatalmas AT-AT lépegetők között, amikhez még egész közel repülve sem tapasztalhatunk pixeleket. A játék eseményei változó az *Empire Strikes Back* és a *Return of the Jedi* között játszódnak, több régi ismerős szereplő is feltűnik: Jabba, Boba Fett, természetesen Darth Vader és még maga a Császár is.



Micro Machines 2

TURBO TOURNAMENT



gyorsan scrolloz-
za, s mellesleg az
irányítás is töké-
letes.

A játék-
ban eb-
ben a
válto-
zatban
is indul-
hatunk
egyedül,
ezen be-
lül játszhatunk

bajnokságot, vagy "párbajozha-
tunk", esetleg benevezhetünk a Super Ligába.
Egy linkkábél segítségével játszhatunk egy ha-
ver ellen is, **ám ezúttal ehhez nem is
feltétlenül szükséges két GameBoy:**
szinte páratlan módon ugyanis játszhatunk ket-
ten, egy GameBoyon, egy képernyőn, automata
gázzal!

A játék tehát egy fantasztikus konverzió, szin-
te csak egyetlen lényeges dolog hiányzik belő-
le: a pályaeeditor.



A kazetta csak rossz
úttartás esetén okoz gondot.

A Micro Machines második epizódja, csakúgy
mint az első rész, mára szinte minden gépre meg-
jelent, így már éppen ideje volt, hogy napvilágot
lásson a GameBoy verzió is.

Mint köztudott, minden idők legnagyobb költségvetésű film-
je a tavalyi év WaterWorldje volt, ami immár fix, hogy nem
hozott busás hasznot a készítőinek. **A film a jövőben
játszódik, amikor is a világot elnyelték az
óceánok, az emberi túlélők tutajokon tengőd-
nek, s a szárazföld létét csupán legendának
tartják.** Egy Enola nevű kislánynak viszont van egy tetová-
lása, ami az állítólagos szárazföld helyét jelzi. Erről azonban
értesül a főgonosz, Deacon is, aki a Jetbike-okkal közleke-
dő Füstölők bandájának a vezére, s aki tehát ennek köszön-
hetően elrabolja a lányt. Enolát pedig ugyebár csakis egyet-
len ember, főhősünk, a Tengerész képes kiszabadítani...

A filmből készült játék GameBoy változata - aminek a jogát
az Ocean kapta meg - **legalább olyan halvány lett,
mint maga a film.** Ugyanazok jellemzők rá: ötlettelen-

Emlékeztetőül, hogy miről is
van szó: felülnézetből nem min-
dennapi pályákon apró kis jár-
gányokkal kell versenyeznünk,
ahol az akadályokat különböző el-
szórt használati tárgyak, mint például
egy kávé csésze vagy egy fűrógép jelentik.

De vajon ezeket az apró járgányokat hogyan le-
hetett egy ilyen apró képernyőre átvinni? A
Codemasters most megmutatta, hogyan kell ezt
csinálni: **a grafika nagyon szép, szinte
megegyezik a 16 bites verziókkal,**
teljesen jól felismerhetők a pályákon heverő
tárgyak, s a különböző járműveink is szépen ki-
dolgozottak, és jól animáltak. **A klassz pá-
lyákat a GameBoy tükörsimán és**

ség és unalom. Mindössze háromfajta pályát kell teljesí-
tünk: tenger alatt kell úszkálnunk, a trimaránnal kell hajó-
kázunk, s végül a zátonyon kell harcolnunk a Füstölők el-
len. No persze ez nem azt jelenti, hogy ez könnyű feladat, hi-
szen a pályák elég hosszúak, s még főellenségekkel is talál-
kozhatunk. A helyszínek

viszont roppant unalmasak: végig egyforma ellenfelek jön-
nek, s a háttérgrafika sem túl változatos.

A játék csupán egy dologgal jobb a filmnél: a költségveté-
se minden bizonnyal csak pár ezer dollárra rúgott, így a
várható sikertelensége valószínűleg senkinek sem okoz
komoly érvágást.



A kép hűen tükrözi
a grafika színvonalát.

A Duck Tales 2-ről sok mindent el lehet mondani, csak
azt nem, hogy forró
anyag. Bizony már ala-
posan kihűlt, s joggal

DuckTales 2

kérdezhetitek, ho-
gyan kerül ez egyálta-
lán ide? A válasz végül is egyszerű: a minap
az 576 Shopban a kezembe akadt, s mivel ebben
a hónapban nem igazán volt említésre méltó plat-
formjáték, miért ne nosztalgizhatnánk egy kicsit.
Mellesleg mindeddig nálunk még nem is jelent meg a
játékról semmi.

Ha esetleg a játék címe valakinek nem lenne kapás-
ból ismerős, megemlíteném, hogy **természetesen
a Kacsameséről van szó**, amit vasárnap dél-
utánonként nézhettek, a főszereplő tehát itt is
Dagobert bácsi. A játék lényege tömören fogalmazva:
oldalra scrollozódó pályákon kincseket keresve
Dagobert pénztárcáját kell még vaskosabbra tölteni. A
fő cél a pályák végi főellenségeket kinyírása, s így a



**világ öt különböző pontjáról az értékes
műtárgyakat beszerzése**, tehát valójában egy
kincsvadászatra indulunk.

Utunk során segítségünkre lesznek a rajzfilmből már
ismert szereplők, rajtuk kívül azonban csak a sétatáp-
cánkra számíthatunk. Ezzel ugorhatunk rá az ellensé-
gekre, ezzel működtethetjük a kapcsolókat, ezzel ver-
hetjük szét a pénzesládákat, egyszóval ez lesz az
egyetlen használati tárgyunk.

A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de azért
még elmegy. A játékmenet viszont elég szórakoz-
tató, csupán egy hibája van: még easy fokozaton
is iszonyú nehéz.



A rajzfilmből ismert szerep-
lők fekete-fehérben.

HOLLYWOOD

A filmvilág berkeibe enged bepillantást a játék, sőt a filmforgalmazás útvesztőibe is betévedhetünk segítségével!



Mozink bejárata. Innen léphetünk a városba, hivatalunkba és az archívumunkba illetve követhetjük nyomon mozink látogatottságát.



A tavaly év végén megjelent kereskedelmi szimuláció a film-szakma rejtelseibe vezet el bennünket, ahol az üzleti érzékünk kipróbálása mellett a fantáziánkat is elereszt-hetjük, ugyanakkor ismert és ke-

vessé ismert színészekkel és rendezőkkel találkozhatunk (Stephen Spielberg, George Lucas, stb).

Célunk, hogy a kezdeti 20.000 DM középszűnkkel és az 5 különböző nagyságú (800-500-250-100-70 személyes) vetítőtérmeinkkel összeszedjünk annyi pénzt, amivel mi is készíthetünk filmet, s hogy idővel a legnagyobb világcégek közé emelkedjünk.

DE TÉRJÜNK A LÉNYEGRE!

A betöltés után nevet adunk a cégünknek, majd kiválasztjuk a nehézségi fokot, s a jobb clickre a mozi előcsarnoká-

ba kerülünk. Bal oldalon van az iroda, a nézőtérre nyíló két bejárati ajtó egyike felett az óra. A két ajtó közötti üvegkalkáción ül a szende pénztárosnő, feje felett van a naptár. Jobb oldalon található az archívum. A képernyő felső részén a műsortábla olvasható. Föllette 4 adat látható, az első a pontjaink számát, a második a jelenlegi tőkénket mutatja, a harmadik, a felvett kölcsön törlesztéséről tájékoztat, míg a

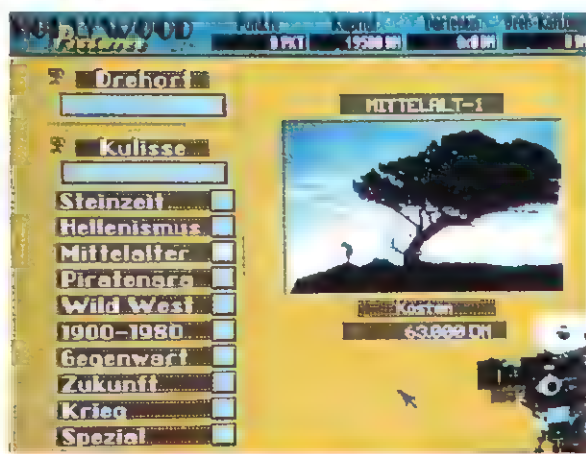
negyedik, egyben utolsót a filmkészítés kalkulációjához használjuk.

A kezdéskor a pénztárra kattintva beállíthatjuk a tervek egyes előadásainak jegyárát. A mozihoz csütörtöktől szerdáig tart,

naponta 5 előadást tarthatunk. Az előadásokhoz először is filmet kell kölcsönöz-nünk. A pénztár alá clickelve kijutunk a városba. Könnyen tájékozódhatunk, mert a bennünket érdeklő épületek sárga színűek, kivéve a bank kék toronyházát. Mellette található a kölcsönző (Film-verleih). Itt egy kevésbé bizalomgerjesztő alak vár ránk bő választékkal. Az egyes ikonok más-más műtárgyat jelölnek. A film címére állva megkapjuk a film adatait (cím, rendező, főszereplők), a gyártás évét, valamint a kölcsönzési díjat (Gebühr), amely napra és teremre értendő, végül csillaggal jelölve a film irán-ti érdeklődést mutatja az arról írt kritikák alapján. A 6 csil-laggal jelölt film a legjobb, de ilyen minősítést csak az új fil-mek kapnak. A csillagok idővel lekopnak, ami a csökkenő ér-deklődést mutatja.

A kiválasztott filmmel a hónunk alatt menjünk vissza a moziba (Kino), ott az archívumba, ahol a film címére és a "Plan" feliratra clickelve eldönthetjük, hogy melyik teremben, mennyi ideig fogjuk vetíteni.

Az órát teljes sebességre állítva a nap végén megjele-nik a napi összesítő (Tagesstatistik), mely az összes terem részletes adatait: nézőszám (Besu-cher), bevétel (Einnahmen) tartalmazza. Alul elő-adásonként kapjuk meg az összes bevételt, a kiadást (Unkosten) és a nyereséget. Ezekben az adatokban a kölcsönzés díja nem szerepel.



A filmgártás egyik fontos állomása: a helyszín és az időpont kiválasztása.

A szerdai nap végén a hazai mozikban játszott 10 leg-sikeresebb filmről kapunk tájékoztatást. Az első osz-lop a tárgyheti, a második az összesített nézőszámot mutatja.

Az irodában találjuk a filmstatisztikát. A Box Office az előbb leírt adatokat adja. Az All Time



WOOD RIFES

Charts, a minden idők 25 legválogatottabb filmjét, a High Score a 10 legnagyobb filmgyár pontszámát mutatja. Ide kell majd beverekednünk magunkat.

ÚTON A VILÁGHÍRNÉV FELE

Nyugodtan movizhatunk mindaddig, amíg a tőkénk el nem éri a 2-2,3 milliót. Ekkor mehetünk a bankba, ahol 10-12%-os kamat mellett 4 évre kapunk kölcsönt, a pénzünk tízszeresét, havi törlesztésre.



A filmgyár. Itt állíthatjuk be a gyártásra kerülő film minden elemét és tulajdonságát.

A moziás közben gyakorta forgatókönyveket ajánlanak fel megvételre. Ha van rá pénzünk, mehetünk a filmgyárba, ahol megtaláljuk a film címét (Filmtitel), a szerző nevét, és a film kategóriáját (Filmgenre). Nekünk kell eldöntenünk, hogy a film mely korban játszódjon (Filmepoque), az őskortól (Urzeit) a távoli jövőig (Ferne Zukunft). Cél szerző a jelen időt választani (Gegenwart). Ezután határozzuk meg a színhelyet (Drehort), illetve a kulisszákat. Ha megtettük, átme-



A filmkulisszón. Gyakran látogatott hely, mozik részére kezdetben csak innen tudunk filmeket szerválni.

gyünk egy másik épületbe (Requisite) a kosztümöért. A következő utunk az ügynökségre (Agentur) vezet. A rendező (Regisseur) vagy a műfaj specialistája, vagy sokoldalú (Multitalent) legyen. Az ügynökség 0-9 pontban adja meg a rendező képességeit: feszültség (Spann), erőszak (Brutal), akció (Aktion), érzelem (Gefühl), szellemesség (Spass), erotika kifejezése (Erotik), kidolgozás, igényesség (Anspruch), drámai hatás (Drama) és a sikeresség (Erfolge). Ez

utóbbi igen lényeges szempont, a táblázat zöld színnel jelzi. Megtudhatjuk, hogy melyik filmet rendezte (Film), valamint a napidíját (Verhandlung). Ha elfogadjuk, az "Engagieren" pontot választjuk.

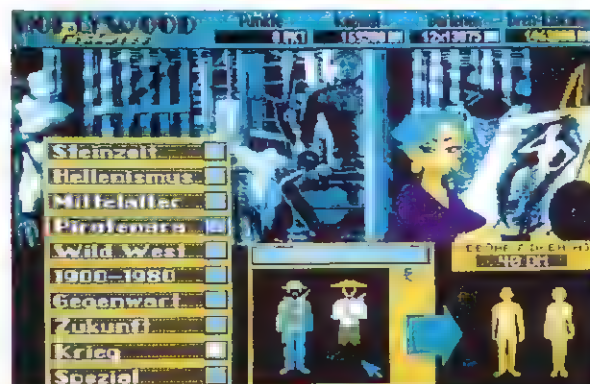
A producért hasonló módon, a rendezők közül választjuk ki, vele szemben azonban már alacsonyabb követelményeket támaszunk. A színészek kiválasztásánál a karakterről, az erőről, a komikumról, az ero-

tikai kisugárzásról és természetesen a sikeresség fokáról kapunk információkat. A szerződés megkötése a rendezőhöz hasonlóan történik.

Statistériának választhatunk képzetlen (Zivilbuerger), képzett (Statisten) statisztákat, vagy színészeket (Schauspieler). Döntünk a kaszkadőr (Stuntteams) és az operatőr csoport színvonaláról. Ez utóbbin nem érdemes spórolni. A filmzene megírásához zeneszerzőt választunk. Ő az egyetlen akinek fix összeget fizetünk. Ha sci-fi-t forgatunk, akkor az effektek kiválasztásához menjünk át a Special-Fx épületbe.

Visszamegyünk a filmgyárba, ahol a filmünk összetevőinek értékeit (0-9) kell meghatározni, a következők szerint: feszültség, helytállás, akció, szomorúság, öröm, szeretet, komikum, erotika, kidolgozás és drámaiság. Most már elindulhat a filmgyártás (Drehstart), s megtudhatjuk, mennyi lesz a tervezett gyártási idő. Forgatókönyvet mi is összeállíthatunk, ha a filmgyárban a Drehbuch feliratra clickelünk. 5 oszlopyi szó áll rendelkezésünkre a film tartalmának megírásához. A gyártás akkor indulhat, ha meghatároztuk a film címét és műfaját.

A film elkészülte után megkapjuk a tételes elszámolást. Az előadás a következő pontokon 18 óraker lesz, itt megis-



A kellektár. Filmünkhez itt választhatjuk ki a színészek megfelelő ruháit, a kor stílusának megfelelően.

merkedünk a film terjedelmes kritikájával amelynek végén megtudjuk, hogy hány csillaggal minősítették. A következő héten jelenik meg a top-listás helyezés. Ezért pontokat és nézőkét 2 DM-t kapunk. Január és szeptember között minden hónap első vasárnapján 20 óraker filmfesztivál van, ahol valamelyik filmünk díjat nyerve újabb pontokat hozhat. Végzőként talán csak annyit: a játék nem grafikai megoldásai miatt, hanem inkább a komplexitása és életszerűsége alapján nyeri majd el a stratégiai játékok megszálottjainak tetszé-



A hivatalunk. Valójában kommunikációs centrum: állás, mentés, töltés, pontszám, helyezés, beállítások helyszíne.

sét. Jó érzés bepillantani a rendezők világába, érdekes feladat a mozinézők érdeklődésének felkeltése és állandó szinten tartása. Amiről eddig kívülállóként a filmszínházak előtti sorbanállás alatt ábrándoztunk, a játékban valósággá válik.

576 ÉRTEKELO

HOLLYWOOD PICTURES KÍAD.A. STARBYTE

ÖSSZTARTÁS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

MINIÁK

PIKE

KORREKT

KEMÉNY

79%

C64:

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: CD ZENE

Az ember azt hinné, hogy az állatok királyának arany élete van. Egész nap heverészik, s ha megéhezik, bekap egy-egy arajáró zebrát vagy antilopot.

A játékokban egy oroszán vagy egy csapat mindennapjait követhetjük végig. Ezt az életet vadászat, pihenés és a veszélyesebb ragadozók (orvvadászok) elől menekülés tölti ki.

A játékot két úton kezdhetjük el. A szimulációban egy teljes élet vár ránk, a maga minden gondjával, míg a másik formában 20 konkrét feladatot kell szintidőn belül megoldanunk. Ezek mindegyike valami újabb ismeretet ad, s érdemes mindeket végignézni, mielőtt a szimulációnak nekilátunk.

EGYEDÜL

Játék közben a kép nagy részét a szavanna foglalja el, alul pedig az irányítást segítő dolgok jelennek meg. Orosz-

Menet közben a szókőz vagy a jobb egérgomb megnyomására a kép alsó felébe kerülünk. Itt a bal szélen az oroszán neve alatti csíkok a

. Az első hárommal a közelben lévő (ekkor a kép szé-

és sok folyadékot fogyaszt. Éhesen azonban nem tud pihenni, így ilyenkor jobb, ha folytatjuk az utat.

Egyedül csak egyet győzhetünk le, ha pedig társunk is van, a kellemetlen állatok elmenekülnek.

LION



Az oroszán ma éjjel nem alszik...

lánunkat az egér tologatásával mozgathatjuk. Minél messzebb visszük a nyilat a kép széle felé, annál gyorsabb haladásra ösztönözzük az állatot. A rohanást persze nem bírjuk a végtelenségig, egy idő után már bárhogy erőlködünk, csak cammogásra futja erőnkől.

Ha az oroszánon megnyomjuk a gombot, lelapul, s amíg nyomva tartjuk, kúszva folytatja útját. Más állatokat így, lopakodva érdemes megközelíteni.

Egy másik oroszánnal szintén kattintással vehetjük fel a kapcsolatot. Ha ez azonos nemű, a dolog vége harc lesz, ami addig tart, amíg a gombot nyomva tartjuk. A másik nemet választva a két oroszán munkához lát és 110 nap múlva egy ifjú egyeddel szaporodik a csapat.

TÁRSAKKAL

Ekkor minden oroszánnal közelítsük meg az áldozatot. Köztük váltani a J gombbal lehet. Amikor az egyikkel támadunk, a többi azonnal követni fogja. Egy magányos oroszán, ha him, csak a vezér legyőzésével csatlakozhat egy csapathoz. A nősténynek egyszerűbb dolga van, ha van hely (maximum ötven lehetnek), befogadják. A kölykökkel ugyanez a helyzet, 2 évesen, ha hímek vagy nincs már hely, távoznuk kell.

lein az abból az irányból észlelt állatok képe jelenik meg),

Ez után a pontszám, alatta pedig a nagyító következik. A kinagyított képen szintén megjelennek a közelben tartózkodó állatok, ezért ezt érdemes minél gyakrabban használni. Az iránytű a szél irányát jelzi, amire a préda hetszeresére kell odafigyelnünk (az a jó, ha az áldozat felől fúj a szél). Az oroszánokra kattintva a csapattagok statisztikáját nézhetjük végig, a Nap és a Hold pedig az idő múlását jelzi.

NÉHÁNY TANÁCS

A siker az oroszán egészségén, erőnlétén és tapasztalatán túl a rejtőzködés, az időjárás, a szélirány, a napszak és az áldozat sérülése is befolyásolja. , míg a nagyobbakat csak csoportosan támadjuk meg, mert az áldozat is megsebezheti a támadót. A sérülések 3-4 nap alatt gyógyulnak meg, s a beteg oroszán rosszabbul vadászik.

(a felesleges gyilkolásért pontlevonás jár). Amikor az éhség csikja fél alá ér, mindenképpen enni kell, ha pedig villogni kezd, szünetet kell. Kaját nem csak vadászattal szerezhetünk, de lophatunk is más oroszánoktól és hiénáktól.

, hiszen melegben a mozgás gyorsabban kifáraszt

(az üldözés napokig is eltarthat), egyébként meg is támadhatjuk az embereket. A csordákat őrző bennszülött csak akkor veszélyes, ha lándzsájával a hátunk mögé tud kerülni. Az élőlények az időjárásról függően állandóan vándorolnak. Száraz nyári napokon az erdő felé, esőben pedig a síkságra vonulnak. Sok sikert!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

LIION

U S GOLD

grafika

hang/zene

kezelhetőség

k.i.h.f.v.d.s

PITE

KÖRKEKT

KEMÉNY

ÖSSZHTÁS

75%

C64

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA

500

1200

CD32

PC

RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX33

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADL18

COMBOK ÉS EGYÉB TESTRÉSZEK

"Helló Skacok! Minket a nyugvó, alvó, a "ködös jövőben szusz-mákoló" Long Life Data Disc érdekel. Légyszíves, derítsetek ki róla valamit és írjatok! Sokan megrohmozdátok, s elárasztottak engem ötletekkel. Ugyan is a lakótelepen én vagyok a szóvivő, a többiek túl félénkek ahhoz, hogy írjanak. Próbáltam őket lebeszélni az ötletekről, mert a felmerülő problémák (gondolok C64-nél például a memóriahiányra) gátat hagynak maguk után, és ezt átugrani nagyon nehéz! De NEM lehetetlen! Én személy szerint a Basic nyelv minden tulajdonságát, csínját-bínját, logikai részeit elsajátítottam, de a gépi kódú programozás valahogy nem megy. Ezt könyvből nem lehet megtanulni, csak sok újszeri próbálkozás és nagyon jó logikai készség mellett. (...)

Visszatérve az ötletekre, könyörögtek (mármint a többiek), hogy közöljem le az Ő ötleteiket is. Most Sanyira és Lacira vagyok kénytelen dönteni ezt az ötlettengert. Na, most pedig következzenek a többiek által összeállított ötletek a Long Life Data Dischez:

- minden szereplőnek más a vége (azaz, ha végigviszi a játékot);
- többen megerősítették és megfontolták a kivégzés ötletét (vannak közöttük jó számítógépesek is - csak, hogy tudjátok);
- lehetnének combok a'la Killer Instinct (nem tartom jó ötletnek);
- sok új ember (közöttük lehetne nő is);
- új, átpofozott csomagolás;
- nem baj, ha kb. 2x annyiba kerül;
- nyújtson felhőtlen szórakozást;
- körmérkőzési táblázat (a kézi-könyvben);
- megjelenés az 576 KByte-ban;
- fröcsögjön a paradicsónlé (magyarul: vér).

Eddig ennyi. Remélem tudnak váltogatni az előző levél és ennek a levélnek az ötleteiből. A levelet akár Zolee is berakhatná a Csevegőbe, ha bár meggondolandó. Várjuk leveleket, vizslát: IZOMTRIKÓ, alias Csere Krisztián a szóvivő, és a többiek: Csere Krisztián, Gulyás Gábor, Szuter Csaba, Szentos Balázs, Szentos Péter, Beilák Balázs, Nádas Attila, Szabó János, Halász László, Sárecz Elemér, Madarász Ödön, Órsós Pifta, Timanyira Rongybubba, Kotoriba Warriors (Dj. Cigány), Légy Lala, Kotor Annamária, Obszcén Név, Dj. Alladin, QKA MC, Richie PI, Kozso, Jeejee, MW8, MC Hamburgler, Hoót Dög, Cool cica, még egy obszcén Ödönke, Dudás Lola, Bögyös Macalino.

VANNAK, AKIK SZEMÉLY SZERINT NEM AKARTÁK MEGNEVEZNI MAGUKAT. EZEK VÁLASZTOTTÁK MAGUKNAK BECENEVET, ILLETVE ÁLNEVET!"

Kedves Izomtrikó és Kompániája! Meginterjúvoltam a Long Life ké-

szítőit, akik átnyalazva az ötleteiteket a következőképpen összegezték véleményüket: Data Diskről elvileg lehet szó, de két dolgot nem értenek. Egyrészt a combokról nekik nemes női testrészek jutnak eszükbe, nem pedig egy C64-es verekedős játék, az az ötlet pedig, hogy minden szereplőnek más legyen a vége, nem érthető. Melyik vége? A feje, vagy a lábikrája?

SZÁRNYAS TIPITAPI RITA

"Tisztelt 576 KByte! (Rebel 2 ködök és az újévi jókívánságok következik, köszi, a folytatás pedig emígyen szól:) Balczér "B" Balázsnak a véleményével (absolute zero) nem értek egyet. Nekem ugyan nincs gépem, de ha valaki nem tud Pentiumot venni, az ne akarjon az újságon változtatni és ne is ócsárolja azt. Lehet, hogy számára a technika, meg az újság külseje az elérhetetlenséget jelképezi, de ha már ez sem tetszik, inkább az után nyúljon, "ami elérhető!"

- Ha barátságos hangra akar találni Mr. B', talán körül kellene nézni és haverokat keresni, nem pedig egy újságtól elvárni mindent!

- Mindenki többet szeretne megtudni egy GAME-ről, színes fotókat látni róla, értelmes, részletes leírást, nem pedig 48, vagy 576 oldal fekete-fehér baráti csevelty, hasra puszit és olyan okoskodó, gyerekszobahiányos majmok leveleit, mint egyeseké.

- Ha kuckó kell, szóljon Papp Ritának az úr!

- Egy gyereknek meg van ama szükség, hogy az ő kedvenc lapját, amitől telis-tele van színes fotókkal, tuti tippekkel, kafa Zolee csevegővel, megmutathassa a kishitű JOYPAD-os, stb. haverjainak, és azok elfehéredjenek, mint a jegesmáci. Nem pedig arra, hogy mások kiröhögjék őt, mondván pl.: Milyen dedós ez a B', már 96-ot írunk, ő meg csak azt a szar, homoszexuális, kép és színmentes, baráti cseveltylapot olvassa, hát nem neveltséges?

- A betét szuper. Bár nekem csak néha adatik meg gép elé ülnöm és esetleg használnom is. Aláírás: L - THE HOOPHERO"

Szasz HoppáHős! Úgy lenyomtat B'-t, mint a 19 forintos Antall József bélyeget! Szegény eléggé el lesz szontyolodva, de hát szelávi. Csak Papp Ritus meg az a rühes Tipitapi Dinója meg ne tudja, mert még a végén megjelentetnek egy újabb slágergyanús felvételt Bénégyzet a vég-

zetem címmel. Hallom, jól fekszik a betét. Még szép! Extravékony, nedvszívó, egészségügyi szempontból tesztelt, csak éppen szárnya nincs.

MIJJEZAHÜLYESÉÉG?

"Kedves Zoleekám! Én vagyok az drágaságom, Magdi néni. Azért írok, mert szomorú esemény történt. Fájdalommal tudatom Veled drága Zoleekám, hogy szeretett lányunk, unokánk, dédunokánk Turnor Rozi, 81. életévében meghót. Rozika (ahogy mi neveztük), nagyon szeretete a lekváros buktát és az 576 KByte című számítástechnikai magazint. Én nemrég, egész pontosan 6. hó 23-án meglátogattam a háztömbtől 200 méterre lévő újságot és az attól 100 méterre lévő pékárust. Rozikának, Isten nyugosztalja, vettem a 81. születésnapjára a fent említett újságból egy példányt a hirlaposnál és vettem egy negyed lekváros buktát. Az a fránya 576 olyan drága vót, hogy nem maradt pénzem egy egész buktára. Zoleekám, tudod milyen nehéz 11.000 Ft-ot beosztani egy hónapra? Na mindegy, tehát ott tartottam, hogy vittem nagy sebbel-lobbal (a jégen elcsúsztam, mert egy huligán beakasztott hátulról - azóta mindig arra megyek -, és akkorát estem, hogy vérzett a fejem. Ez vót a seb. Érted ugye édes egyetlen arany bogárkám! Tehát vittem az ajándékot Rozika szülinapi zsúrjára, ahol ott vót már 6 öregember.

Nem tudom mit csináltak Rozikámmal, de az nagyon sikongatott. Az egyik melleleg foglalkozott vele,





cikkek, mi csak hagyományosan csináltuk, oszt istenem.

Na most már zárom soraimat, mert kezd fájni az agyam, oszt nincs másik belőle. Vigyázz magadra! Milliő pusztit küld nénikéd: Magdi!"

Ki a fene maga? Bár azt hiszem, a megoldás a következő levélből kikövetkeztethető (már csak azért is, mert egy borítékban érkezett a

akkora esélyek). A Teremtésről pedig csak annyit, hogy én leragadtam annál a kérdésnél, hogy melyik volt előbb: a tyúk vagy a tojás.

ÜZENŐFÜZET

Dr. Jánosi Gergelynek, a DangbirD Multimedia Studios hagyatékát kezelő jogi személynek üzenem, hogy DangbirD elhullásáért semminemű felelősség nem terhel. Egy kicsit azért sajnálom ezt a jómadarat, hiszen a vérét adta a Csevegő táplálásáért, de sajnos olyan terjedelmű elemzéseket és verseket írt, amit még az Élet és Irodalom öblös hasábjai sem bírtak volna el. Hogy azonban ne tűnjek halátlannak, kérem tisztelt doktor úr, küldjön el Vészmadár hagyatékából egy maximum 10 soros költeményt (biztos akad e szorgos ember/madár hátrahagyott töredékei között ilyen terjedelmű is), és én a végtisztesség jegyében lekötöm azt. Hallod DangbirD?! Ne dobd már fel a talpad! Nincs temetéshez illő ruhám.

Astronautnak köszönöm a bűvészszerűkköt, a Murphy törvényeket, a Wing Commander novellát, meg az egyik átlagos napjának naplóját. Csak egy valamit árulj el nekem, Úrhajós kollégám: hogy szereteti egy ilyen értelmes és sokoldalú ember David Hasselhoffot? Még a bójavacs csajok oké, de hogy az a nyálzuhatag?! Bocss, biztos csak féltékenység mondatja velem...

Molnár Ferencnek üzenem, hogy írói vénáját díjazni fogjuk (nem esik messze az alma a fájától; a családban már volt egy híresebb tollforgató). Kérlek, hogy írd meg néhány hosszabb ismertetőt, de nagyobb hangsúlyt helyezz az ötletekre és tippekre, mint a kezelésre, ami úgyis le van írva a kézikönyvben. A WCI teszt tők baró lett, csak így tovább!

A Berényi familiát (Bence, Manót, Tündét és Zsoltot) mindenesztül pusszantom. Macskátok nincs?

Vucsis Viktornak azt üzenem, hogy bekerült. Mondjuk ebben nagy szerepe volt a leveléhez mellékelte képnek is. Hogy mit ábrázolt, azt nem bírja el a nyomdafesték, de a kíváncsiak kedvéért elárulom a telefonszámot, ahol a kép tartalmát bő lére eresztve kifejti egy szőke női hang: 00-1-809-474-4704.

Bénégyszatnak és bagázsának üzenem, hogy Magyarország műtrágyafelhasználásának éves szintű ismerete, trágyafajták szerinti lebontásban, a hazai termőterületekre vonatkoztatva igen fontos tudnivaló. Jómagam az OKTV-n ezzel a témával radoztam le a zsűrit a katedráról. Főleg akkor estek be az asztal alá, amikor a szerves eredetű trágyafajták ismertetésekor még a kutyagumifelhasználásról is voltak naprakész számadataim. Régi szép idők...

VEGŐ

egy másik hörgött, meg gimnasztikázott, a többiek pedig csapathoz verődve, vergődve verték a dákójukat (én is szeretek billiárdozni) meg egymást ilyen szöges bőrökkel (biztos mazoisták vótak). 5 perc múlva Rozika felsikoltott aztán elterült a padlószőnyegen. Utána fel sem kelt. Az orvos azt mondta, hogy az izgalomtól szívrohamot kapott szegényke.

A 6 papa eltekert a házból (biciklivel vótak), én meg gyorsan papot hívtam, hogy Rozika ne jusson a pokolra. Estefelé megjött a pap, én pedig megkínáltam a testemmel, de nem volt rámm vevő. Talán soknak találta az éveim számát, vagy a pénzt, amit kértem. Azt mondta, hogy a kántor a templomban sokkal olcsóbb és jobban csinálja. Erre én otthagytam csapot-papot és hazatekertem egy lopott biciklivel. Vittem az 576 KByte-ot is. Rozikának ügysem kellett már. Az utcán az egyik huglign azt mondta, hogy Terminator vagyok, élő szövet a fémvázon. Na mindegy. Az én koromban már nem törődik az ember ilyen értésekkel.

Siettem haza, hogy elolvassam az 576 KByte-ot.

Jaj Zoleekám! Az újság egy erkölcsi fertő. Pornóképek, meg minden egyéb. "Olvasd belém"- ez vót odairva az egyik laza erkölcsű lány képe mellé. Meg az, hogy "Forró", meg az, hogy "Elmesélem a titkaim". Hova sülyedt a világ! Hát mondd meg nekem Zoleekám, milyen emberek azok akik ilyen kéjnedvektől csöpögő lapot kiadnak? Ejj-hajj. A mi korunkban még nem vótak ilyen élvezkedési

kettő...). Mindig sejtettem, hogy nagyapám Sherlockról magyartott Áprilira.

"Helló Zolee! P.U.É.K.! Egy kicsit elkéstem, de nem baj. Ma este is eluralkodott rajtam a pesszimizmus, ighát tollat ragadtam, h. levélbe öntsem, ami a szívemet nyomja. Irni akartam az élet értelmetlenségéről, a világ teremtéséről, a világban elfoglalt helyünkről, de nem sikerült. Ez a negyedik levél, amit írok. Az első három szét kellett tép-nem, mert nem tudtam megbirkózni a monumentális feladattal, világról alkotott képemet kifejtsem, mindenre kiterjedően.

Ezért most csak tömören: az élet pénz nélkül szar, de ha van pénz, akkor is értelmetlen. Mit hagyunk hátra halálunk után? Semmit. Na jó. Más vizekre evezek, mert már majdnem kést ragadtam, hogy felvágjam az ereimet. Zolee, ha teheted, menj el a könyvtárba és kölcsönözd ki P.W. Atkins Teremtés c. könyvét. Ezt minden embernek el kellene olvasnia. A világegyetem keletkezésével foglalkozik, természetesen tudományos szemszögből. Bebizonyítja, hogy nincs Isten, vagyis, hogy nem kellett a teremtéshez külső isteni kéz. Huhh. Ez nyersre sikeredett. Aláírás: Ádám a transzvesztita (csak a nagy meg ne tudja...)"

Hiába, a nemiség a családod címere. "Nagyanyád" leveléből kitűnik, hogy ennyi idősen sem tagadja meg magától a mindennapi BETEVŐT, de te sem szenvedsz hiányt semmiben (fiúk is, lányok is: igazad van, kétszer

A huszadik század végén újabb gazdasági válság söpört végig a világon. Egész nemzetek váltak fizetésképtelenné és hatalmas bankok jelentettek csődöt. Az összeomlást csak néhány mammutvállalat kerülhette el. Az egyik ilyen az M.R. volt. Az M.R. felvásárolta a Microfirmet, egy kis szoftverfejlesztő céget és ahogy az lenni szokott, a régi vezetőket azonnal szélnek eresztette. Néhány év múlva egy új fejlesztő jelent meg Shadowhawk néven a piacon, Snark Hunter című játékának demójával. A program annyira jó volt, hogy mire a végleges változat elkészült, már mindenki ezzel játszott. Aztán március 15-én 12 óra 1 perckor az összes számítógép és ennek következtében minden közlekedőeszköz és erőmű leállt. Természetesen a bajt a Snark Hunterben elrejtett vírus okozta és senki nem tudta, kik készítették a programot. Shadowhawk pedig előlépett a névtelenségből, hogy fegyvereseivel átvegye az uralmat a Földön.

A volt nagyhatalmak persze nem nézhették tétlenül, hogy egy örült felborítsa a világ rendjét, s így gyorsan létrehoztak egy közös hadsereget, amelynek vezetőjéül minket szemeltek ki. A dolgunk elképesztően nehéz lesz, hiszen a szövetséges csapatok Közép Amerika egész kis területét birtokolják, az ellenfél pedig hihetetlenül gyorsan terjeszkedik. Szerencsére a háborúban néhány szövetséges segítségére is számíthatunk: a végső győzelemhez rengeteg kis csapatot kell megnyernünk, talpalatnyi területekért kell megküzdenünk, s szorítanunk egyre hátrébb a lázadókat.

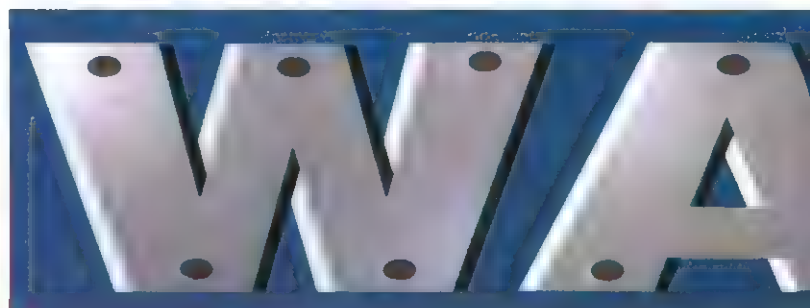
Az egyes pályák előtt egy rövid eligazítást kapunk a csinos Clarke űrnagytól, majd megjelenik a Föld térképe. Ezen szürke jelzi a semleges területeket, narancssárga a mi terjedésünket, a többi szín pedig az egyes katonai tömböket.

gombbal a gyártott egységek számát adjuk meg (leáll a termelés, 1 vagy 5 egység, illetve folyamatos termelés).

Főhíd-szállás (Command Centre): Ez a legfontosabb struktúra, hiszen a csata megnyeréséhez ellenfelünk hasonló épületét kell lerombolnunk, vagy ha ilyen nincs, összes épületét megsemmisítsük. Itt megtudjuk, hány katonánk van és mennyi volt eddig a veszteségünk. Innen indíthatunk útjára kémeket, szabotázs akciókat, valamint megadhatjuk, mennyit költünk ezekre a tevékenységekre. A kémek ellenes csapatokat állíthatnak át a mi oldalunkra (Gather Information), illetve akadályozhatják a szállításokat és megsemmisíthetik az épületeket, katonai egységeket (Sabotage). Természetesen ez sok pénzbe kerül, s minél többet költünk



T H I S M



A játék jó, de kilóg a MICROPROSE futószalagról lekerülő csúcsjátékok sorából.

Játék közben a képen a harcér egy kis részletét látjuk. A terep épületeinket és katonáinkat körülvevő része kicsit világosabb a többinél. Csak az itt zajló eseményeket követhetjük, ami az árnyékos részben történik, arról semmi információt nem kapunk. A jobb felső sarokban lévő ábra a teljes terület térképét mutatja. A kinagyított részt mozgatni vagy ezen a térképen vagy a kép szélén a jobb egérgombot lenyomva tudjuk. Ahogy a kurzort mozgatjuk a terület fölött, a kép alján a nyíl alatti dologról olvashatunk információt. Ez épületek esetén azok neve, állapota, valamint az, hogy mit gyártanak éppen és mennyi nyersanyag szükséges még a munka befejezéséhez. Katonák esetén ezeken túl az egység páncélzatának (Arm), lövegeinek (Dam) és sebességének értéke látszik. Ha valamire rákattintunk, jobboldalt az egység típusától függően további információk, valamint az egységet irányító gombok jelennek meg.

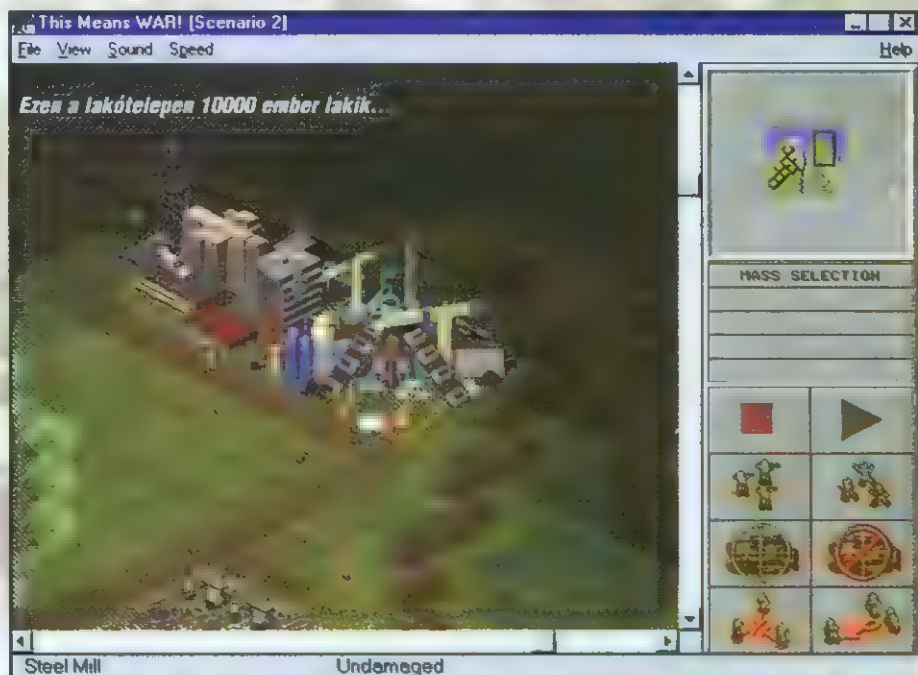
ÉPÜLETEK

Amikor egy épületet kiválasztunk a jobb szélén alul az irányító gombok, felette pedig néhány információ tűnik fel. Ha az egység termel valamit, itt látjuk hogy mit csinál (Production), mennyire hatékonyan teszi ezt (Efficiency - minden elkészült épülettel vagy katonával egy százalékkal nő) és mennyi ideig tart még ez a művelet (Minerals to Go). Ha az egység embert, élelmet vagy energiát szolgáltat, itt két oszlop látszik. Az egyik az összes ilyen típusú egység által előállított darabot, a másik pedig a jó működéshez minimálisan szükséges darabszámot mutatja.

Jobboldalt a legfelső két gombbal elindítani, illetve leállítani tudjuk az épületek munkáját. A Quota

tűnik ezekre a tevékenységekre. A kémek ellenes csapatokat állíthatnak át a mi oldalunkra (Gather Information), illetve akadályozhatják a szállításokat és megsemmisíthetik az épületeket, katonai egységeket (Sabotage). Természetesen ez sok pénzbe kerül, s minél többet költünk

ezekre az akciókra (Intelligence Spending), annál nagyobb lesz a vállalkozás sikerének valószínűsége. Eközben persze az ellenség is hasonló akciókba kezd, ami ellen védekeznünk kell. A Counter Intelligence gombbal az erre fordított összeget adhatjuk meg.





E A N S

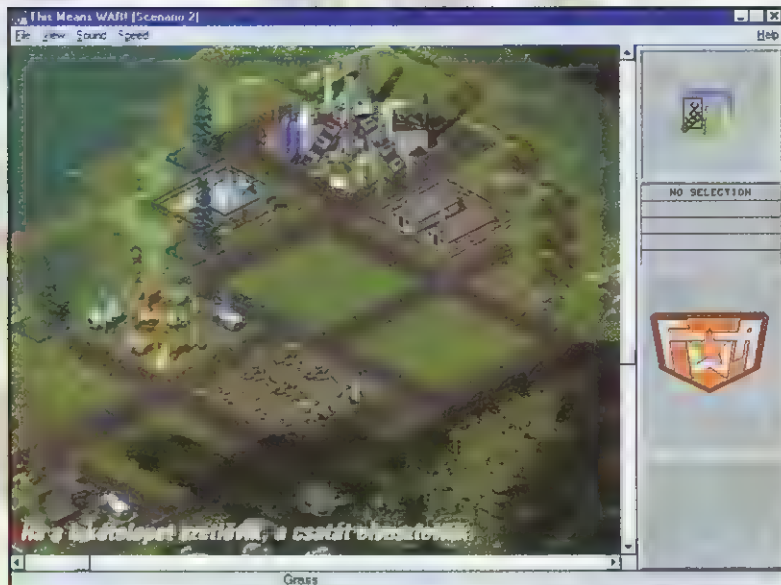


Laboratórium (Research Centre): a tudósok itt fejlesztik ki és tesztelik új találmányaikat. Az itt látható négy gombbal új páncél, motor, lőszer és építő szerkezet fejlesztését kezdetük meg.

Szervíz (Supply Depot): a csapatban megsérült egységeket javítja meg és látja el felszereléssel. A Repair Buildings a legközelebbi romos épület megjavítását, a Repair Mobile pedig a sérült járművek helyrehozását kezdi meg. Ha egy kiválasztott egységet akarunk megjavítani, kattintsunk a szervízen, majd lenyomott gombbal menjünk a hibás épületre vagy járműre.

Hangár (Airfield): a helikoptereket és repülőket a földön itt tárolhatjuk. Hangár nélkül nem építhetünk ilyen egységeket. Az itteni három gombbal építhetünk bombázókat és kétféle vadászgépet. A három Scramble gombbal pedig útjukra indíthatjuk az éppen itt állomásozó gépeket.

Lakótelep (Population Centre): seregünk bővítéséhez nélkülözhetetlen, hogy legyenek emberek, akik a gyárakban és a földiken dolgoznak. A lakosok száma határozza meg a katonák maximális számát és a termelés gyorsaságát is. Az első lakótelep megépítéséhez kattintsunk a főhadiszállásra, majd a gombot nyomva tartva vigyük a telepeseket az új helyre. Ha jó helyet találunk (ez egy a birtokunkban lévő út mellett kell legyen), a mozgó keret zöldre vált. A kiválasztott helyen kezdetben egy 1000 fős sátoztábor jelenik meg, mely az idő múlásával 25000 emberes felhőkarcolóvá nő ki magát. Amikor valamelyik telepre rábökünk, jobboldalt pillanatnyi lakóink és a katonák fenntartásához szükséges emberek száma látszik.



Kaja (Food Sources): természetesen a sok embernek rengeteg élelemre van szüksége, különben a népesség gyorsan csökkenni kezd. Minden embernek egy egység kajára van szüksége. Az itt termelt kaja mennyisége attól is függ, milyen területre építkezünk.

Nyersanyag (Mineral Sources): az ásványi anyagokra minden építkezésnél és új katonák kiképzésénél szükségünk lesz. Az anyagokat a bányákban (Mine - csak ásványi anyagokban gazdag, piros X-szel megjelölt területen építhetjük fel, de nem kell út közelében lennie) termelhetjük ki és vasművekben (Steel Mill) tárolhatjuk a későbbi felhasználásig.

Energia (Energy Sources): minden épület és jármű üzemeltetéséhez energia kell. Olaj, szél és naperőművet építhetünk, s mindegyik termelését befolyásolja az építkezés helye.

Gyárak (Factories) Ezek az épületek termelik a hadsereget. A barakk katonákat, a többi pedig járműveket gyárt. A gyárak között hatékonyságukban van különbség. A barakkban az Assign Officer gombbal

egy kiválasztott katonát léptethetünk elő. Ehhez kapcsoljuk be a gombot, majd amikor jobboldalt megjelenik az új rang, nyomjuk le a gombot a barakkon és lenyomva vigyük a kiválasztott katonára. Ha megnyomjuk a gyár támadás gombját, minden kikerülő egység támadó módban indul útra. Uganyígy az új katonák célját is megadhatjuk: Gombnyomás a bázison, s nyomva tartva jelöljük ki a célt.

Bunker: támadások alatt nyújt védelmet az embereknek. A támadónak először az épületet kell lerombolnia, a bennlévőkkel csak utána foglalkozhat. Az embereket az egérgombot nyomva tartva vihetjük be ide.

Ágyútorony (Gun Turret): megerősített páncéltal körülvett, automatikusan működő löveg.

Radar: a belátható területet növeli.

Fal (Wall): a fontos területeket védhetjük vele.

Rakétasiló (Missile Silo): innen rakétákkal lövhetjük az ellenség főhadiszállását, illetve műholdat lövhetünk fel, ami az ellenség egységeinek nyomkövetését segíti. Először mindig egy rakétát kell gyártanunk, majd ha ez elkészül (egy villogó piros pötty jelzi), dönthetünk, hogy mire használjuk fel. Ha felfelvünk egy műholdat, két új csík jelenik meg. Az egyikken saját, a másikon ellenségünk műholdainak számát látjuk. Rakétát csak a főhadiszállás ellen használhatunk. Elég pontatlan fegyver, ezért csak végső esetben vessük be. Ellene véde-



KÖRKÉRDÉS V2.0 "A VÁLTOZÁS SZELE"

Ez a lap az ára mellett lehetne jobb is. Igazad van! Azonban az előbbi az előállítási költségek határozzák meg, az utóbbin pedig mi is szeretnénk változtatni. Kérjük, észrevételeiddel segítsd a lap színvonalának további emelését. (A kérdéseknél a rögzített válaszokat értelemszerűen húzd alá, vagy karikázd be.)

1. Neved, címed:..... Életkorod:.....

2. Milyen géptípus(ai)d vannak?
.....

3. Tervezed-e új gép vásárlását az idén, s ha igen, milyen típusút?

☐ Nem tervezek

☐ Igen, mégpedig:

4. Milyen típusú játékokat kedvelsz?

☐ lövöldözős ☐ kaland ☐ akció ☐ stratégia ☐ szimulátor ☐ sport ☐ egyéb

5. Milyen neked tetsző filmet láttál az utóbbi időben (írd le 2-3 címét)?
.....
.....

6. Milyen zenét favorizálsz?
.....

7. Mióta vagy a lap olvasója?

☐ 1990-től ☐ 2-4 éve ☐ 1-2 éve ☐ 1 évnél rövidebb ideje

8. Milyen rendszerességgel olvasod a lapot?

☐ előfizetek rá ☐ csak akkor veszem, ha jó program van benne ☐ ha van pénzem, akkor megveszem

9. Az általad vett (előfizetett) lapot rajtad kívül hányan olvassák?

10. Inspirál-e az újságban megjelenő leírás az adott játék megvételére?

☐ igen ☐ gyakran ☐ részben ☐ nem

11. Egy általad játszott, de a sajtóban eddig még nem ismertett régebbi játék leírása jelent-e számodra élményt?

☐ nem ☐ igen, mert esetleg új fogásokat tanulok ☐ igen, mert érdekel a játék értékelése

12. A lap jelenlegi formátumán (nagyság, oldalszám, tartalom) változtatnál-e?

☐ nem, mert így jó, ahogy van ☐ változtatnék

13. Min változtatnál?
.....
.....
.....

14. Melyik variációt választanád?

☐ Maradjon a lap eredeti formájában (48 oldal + melléklet)

☐ Kéthetente 24 oldalas szám, összességében kissé drágábban

☐ Maradjon meg a havi megjelenés, de megújult designnal, nagyobb formátumban, új rovatokkal, több infóval, de változatlan áron

15. Szívesen olvasnál riportot híres gyártó cégekről, vagy nevesebb játékok szerzőiről?

☐ igen ☐ csak ha nem csökken a programleírások száma ☐ ezek nem érdekelnek

16. A csomagküldő Szolgálat listája milyen segítséget ad?

☐ felkelti az érdeklődésemet ☐ gyakran vásárolok segítségével

☐ feleslegesen foglalja a helyet a lapban

17. Milyen konkrét ötleteid lennének a lap színvonalasabbá tételéhez (rovatok, témák, játékcímek)?
.....
.....
.....
.....

Kérjük, hogy válaszat március 5-ig feltétlenül add postára. Köszönjük, hogy támogattál bennünket döntéseink meghozatalában, hálából cserébe poszter hegyeket és póló dombokat sorsolunk ki 30 olvasónknak.

1996. február

A szerkesztőség

REJTVÉNY!



ÉS MÉG EGY KIS MEGLEPETÉS!

Másik rejtőnyünk sokkal általánosabb, de legalább annyira bőkezűen bűnünk az ajándékokkal, mint a flipperes játékokban. 5 darab személynőrküdtető pólt a jutalma annak az 5 szerepcsőnek, aki helyesen válaszol az alábbiakra:

1. Ki írta az eredeti Frankenstein történetet?
2. Ki volt Marco Polo?
3. Mi a lemming?

PRO PINBALL - THE WEB VERSENGÉS 5 EREDETI CD-ÉRT!

Mostani számunkban találhattok egy bővebb összefoglalót a közelmúltban megjelent flipper-szimulátorokról. Abban megismerhetitek minden idők egyik legpazarabb flipperét, a PRO-PINBALL - THE WEB-et, melyet nemrégiben jelentetett meg az EMPIRE INTERACTIVE. Kérdéseink is a stílushoz kapcsolódnak:

1. Mikor bukkantak fel az első flippernek nevezhető játékgépek?
a. '50-es években b. '60-as években c. '70-es években
2. Sorolj fel legalább 3 flipper-szimulátort, lehetőleg nem ugyanattól a cégtől. Bármilyen gépre és bármikor megjelentet is írhat (C64-től a konzolokig).
3. Írj egy versikét, amelyben a következő szavak mindegyikét felhasználod (ragozni lehet):
flipper, gomba, pöcköl, gurul, anyós, zabál, huszas, azannyát, haver, árkád

A díjakat a kiadó cég ajánlotta fel: 5 eredeti PRO-PINBALL - THE WEB CD és egy a játék emblémájával ellátott rövidujjú pólót. Ez utóbbi az eddigi legfrankóbb, amit valaha reprezentációs célokra kiadtak. Egyszerűen szép.

Computer PANORÁMA

MEGSZOKOTT SZÍNVONAL, MEGÚJULT KÖNTÖSBEN!

Számítástechnika haladóknak 1996-ban új rovat: CP-forrás, benne: CP-suli a Nemzeti Alapntantere építve; minden, amit az Internetről tudni kell; shareware; olvasói programok, tippek, trükkök
Havonta mágneslemez-melléklettel!



MULTIMÉDIA MAGAZIN MIN-DENKINEK!

Negyedévente: multimédia- és audiolemez ismertetések, piaci információk, tesztek, játékleírások, Compuserve és Internet, a multimédia elmélete, háttér, hírek, információk ...
CD-ROM melléklettel, amelyen megelevenedik a magazin



WINDOWS PANORÁMA

ABLAK A PC-VILÁGRA, MÁR KÉTHAVONTA!

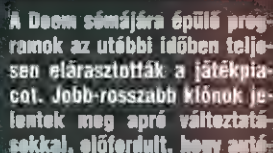
Tippek, trükkök: programismertetések lépésről, lépésre; hardver a Windowshoz; szoftvertesztek; multimédia; játékbemutatók; hírek, újdonságok.
Minden szám mágneslemez-melléklettel!

MIÉRT ÉRDEMES ELŐFIZETNI A CP LAPJAINRA?

1. Előfizetve Ön mindig időben, biztosan, utánjárás nélkül jut a kiadványainkhoz.
2. Biztosítja magát az inflációból fakadó áremelés ellen.
3. A legolcsóbban kapja lapjainkat.
4. Két vásári különszámunkat is díjmentesen juttatjuk el Önhöz.
5. Ön előfizetve havonta sorsoláson vesz részt, amelyen év végéig összesen több mint félmillió forint értékű ajándék talál gazdára.
6. Minden hónapnak megfelelő számú előfizető visszanyeri a még hátralévő előfizetési díját (májusban például öt előfizetőnek írunk jóvá 7-7 havi összeget).
7. Ön bármely lapra előfizetve automatikusan Computer Panoráma klubtaggá válik, így egyéb kiadványainkat 10 százalékos kedvezménnyel vásárolhatja meg, illetve...
8. ... egyes üzleti partnereinktől – vásárlás esetén – további kedvezményeket élvezhet. A kedvezményekről folyamatosan tájékoztatjuk előfizetőinket.
9. Diákigazolvány felmutatásával a Computer Panorámára 30 százalékos superkedvezménnyel fizethet elő irodánkban.

...és arról még nem is esett szó, hogy a Computer Panoráma kiadványai egyszerűen megérik az árukat.

	Megrendelem 1996-ra	Csak díjmentes mutatványszámot kérek
a Computer Panorámát, 4788 Ft-ért (12 szám)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a Windows Panorámát 2770 Ft-ért (6 szám)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a CD Panorámát 3920 Ft-ért (4 szám)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Megrendelés esetén postautalványt, jogi személyek átutalása esetén számlát küldünk)		
Név:	
Postacím:	
Bankszámlaszám:	
(Cégszerű aláírás):	
A megrendelést a következő címre kérjük elküldeni: Computer Panoráma Kiadó Kft., 1388 Bp., Pf.: 96/60. Telefon: 322-4248, telefax: 322-1032		



zánk: a mocsárban csak sűrű ködön keresztül látjuk a világot, s ugyanígy járunk egy mérgezgáz-felhőbe sétálva (erős köhögés és erővesztés közepette). Emellett várakozásoltótedések és lényhatások még jobban megnehezítik utunkat - még a Doomon nevelkedett komputervízzezőknek is kemény dió le-

Topánk. Természetesen itt is lehetőség nyílik modes játékra egymás ellen vagy egymást segítve - páratlan élmény lehet, de sajnos nem volt alkalom kipróbálni.

A három kaszt fegyverei jelentősen eltérnek egymástól. A harcoknak női közelharcban használá-



**Kasztválasztás
sak ügyeseknek.**



Ennek során fogom feladni az utolsó követelményt



Egy randaság rövid története

ba vagy űrhajóba állították a játékosát. A lényeg azonban nem változott - a programot saját szem-
szögből látjuk, legalább egy tucat fegyverrel ren-
delkezünk, és mindenféle gyógykapszulával javít-
hatjuk egészségünket játék közben. Az igazi kül-
lönbséget a programok között, azt hiszem, a játé-
kok hangulata jelenti. A Doom-sorozat hangulatát
szerintem egyiknek sem sikerült utolérnie, megha-
ladni pedig biztosan nem. Így méltán várhatjuk el
az ID Software gárdájától a minőséget: de vajon
sikerült-e legújabb munkájukba is álcmenteni vala-
mennyit a Doom "zamatából"?

A játékok, ha egyáltalán lehetséges, még klasszabbul kidolgozták, ellenségekből sincs hiány, s az atmoszferikus sztereó zene is döfi, nyolcszatosnás hangok kezkeskednek a maximális hatásokról, hangulatról. A helyszíntől függően hallhatunk madárcsicsergést, vad üvöltéseket, vagy felfigyelhetünk a folyó morajlására, esetleg az avar ropogására a talpuk alatt. A készítő szerint eddig soha nem látott megoldásokkal találko-

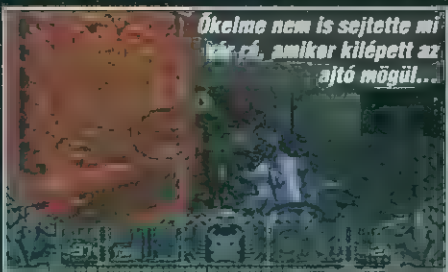
het. A játékok pályái most nemcsak líncrisan járhatók be - telefontok segítségével bármikor visszamehetünk előző helyszínekre, s ezzel a lehetőséggel jól meg is izzasztják a játékosokat: megeshet, hogy egy kulcsért vagy egy gombnyomásért pályákat kell visszanyargalásznál. Természetesen az élethetmaradás az elsődleges cél a játékokban, s ehhez bizony mindig kéznél kell lennie valamilyen kiváló fegyvernek. Az arzenál a szerepjátékokat idézi: kard, buzogány, szöges kesztyű és varázsbetok, varázskövek, loazi csemege mindenkinek!



Magyarországi Minőség a nemzetközi piacon

**A MÁRCOS, A PAPA
ES A VARAZSLO**

Kézdsmél három kaszt közül választhatunk: harcoként, papként vagy varázslóként indulhatunk. Négy tulajdonsággal is fel vagyunk ruházva, melyek a kasztunktól függően (sebesség, mágia, védelem, erő). Az indulás előtt a Doomhoz hasonlóan nehézségi fokozatot kell választanunk, majd jöhet a cse-



Ökelme nem is sejtette mi
vár rá, amikor kilépett az
ajtó mögül...

576

ÉRTÉKELŐ

HEXEN

KIADJA

ID SOFTWARE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KORREKT

KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

89%

C64:

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA:

500

1200

CD32

PC:

RAM: 3MB

HD: 30MB

VIDEO: VGA

CPU: 486DX33

CD: ■

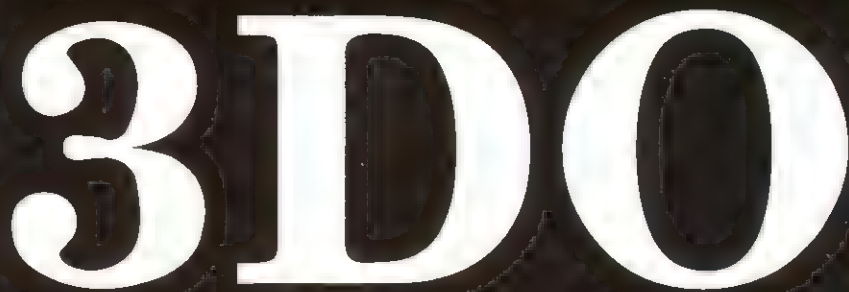
ZENE: SB

SMPRO

GUS

ROLAND

ADLIB

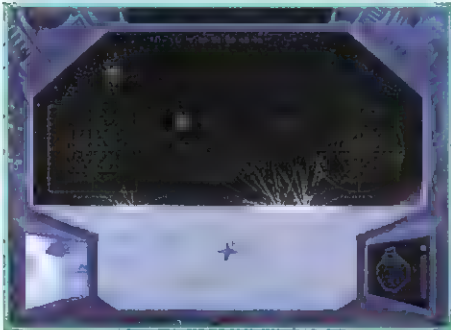


R O V A T

ERKEZESI OLDAL

PC

A Domark a legújabb Absolute Zero című művüknek ki se tudtak volna ötleni található nevét, hiszen ez egyben a játék értékelésének is tekinthető. A Domark az Amiga hőskorába repíti vissza a kedves játékost, sőt még annál is visszább, hiszen az akkori játékokhoz legalább elég volt egy A500-as, az ő remekművükhöz pedig most - az élvezhető sebesség érdekében - egy Pentium szükségeltetik.



De lassuk miről is van szó: hófódte tájakon küldetésről függően szánkázhatunk, repkedhetünk, s persze lőni kell az ellenséget. S mindezt milyen kivitelezésben? A saját járművünknek csupán vektoros vázát láthatjuk, a texture mapped grafikának tehát se híre se hamva, igaz legalább az ellenség fillezett polygonokból áll. De milyen ellenségek? Meghatározhatatlan formájú vicik-vacakok tüzelnek ránk az égből, a becsapódó lövedékek nyomán pedig a robbanást túpárnaként felvillanó vektorosíkok szimbolizálják. Ráadásul még a hangokról nem is szóltam: mindenféle pittyegés, plimpakolás, csupán a digitalizált szövegezés emlékeztet rá, hogy '96-t írunk. Úgy látszik, Domarkéknál még nem vették észre, hogy nem elég, ha csak a menüket korszerűsítik és az egészet SVGA-ba rakják - valamit a játéknak is nyújtania kéne.

PC

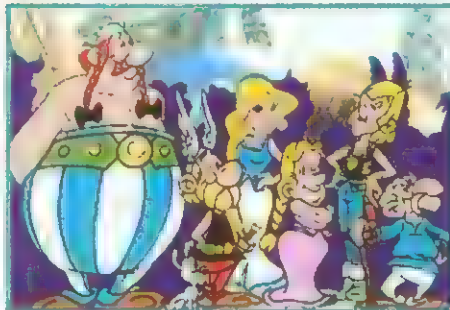
Az Infogrames most két kitűnő számítógépes társasjátékkal lepette meg a fiatalabb korosztályt. A Törpikéknek természetesen ismét a gonosz Hókuszpók tör borsot az orra alá, mégpedig úgy, hogy elrabolja és varázslattal elaltatja Törpillát, hogy így csálja csapdába a többi törpöt. Hat másik törp azonban kifigyeli, miben mesterkedik a varázsló, s azonnal Törpapához sietnek. Törpapa hamar meg is találja a megfelelő ellenvarázslatot: a Teletransportsmurföt. Ahoz azonban, hogy sikerüljön visszateletransportálni Törpillát, a varázslathoz hétféle összetevőt kell begyűjteni. Ez lesz tehát a dolgunk: először is hat törp közül választathatunk



(maximum négyen indulhatunk), és így Törpfalváról elindulva az úton különböző kihívásokon vehetünk részt, s ezeket teljesítve találhatjuk meg a keresett dolgokat. Többek között például egy bányában kell kocsikáznunk, máshol meg Kelep hátán kell a szembejövő madarakat kerülgetni. Minden egyes ügyességi rész után a következő játékos veszi át az irányítást, természetesen az nyer, akinek elsőnek sikerül begyűjtenie a kért anyagokat. Az egész olyan grafikával és audióval készül, mintha csak a rajzfilmet néznénk, a feladatok roppant ötletesek, s mindezekhez ráadásul könnyű kezelhetőség társul: a játékot például még installálni sem kell.

PC

A törpikék Hókuszpókjához hasonlóan Asterixnek is meg van az állandó "jövője", aki ki más lehetne, mint a hatalmas Római Birodalom feje, maga Julius Caesar. Az egész Gall Provincián ugyanis csak egy kis falu akad, ami még mindig ellenáll a hódítóknak, s ez természetesen Asterixek otthona.



A falu főnöke nemtetszésének ad hangot, hogy Caesar megtiltotta, hogy átlépjük a határokat, így tehát hat jól ismert hős közül választhatunk, ki fogja a különböző provinciákról begyűjteni a tárgyakat, s ezzel bebizonyítani, hogy számára nincsenek határok. Ebben a játékban is összesen négyen indulhatunk, ám itt még jobban ki van hangsúlyozva, hogy társasjátékról van szó, hiszen az egész játék egy mezőkre osztott táblán zajlik, s hogy mennyit haladunk - mint egy dobókockánál - az a véletlennek múlik. A cél: a különböző provinciákat ábrázoló mezőkre rálépni, s azokról - a feltett kérdésekre helyesen válaszolva - a nehézségi szintől függően meghatározott számú tárgyat beszerezni. Itt is rengeteg jópofa ügyességi játékkal találkozhatunk: többek között gerelyt hajlíthatunk, kalóztámadásban vehetünk részt, s persze a jól ismert szereplőkkel is találkozhatunk, mint például a halárrussal, aki nem bírja a kritikát. Ezeken kívül persze csapdák is leselkednek ránk, melyek hatására kimaradunk egy-egy körből, ám ezeket ha van varázssitalunk, semlegesíthetjük. A játék minőségileg teljesen megegyezik a Törpikékkel: szuper grafika és hang, és egy rakás humor.

PC

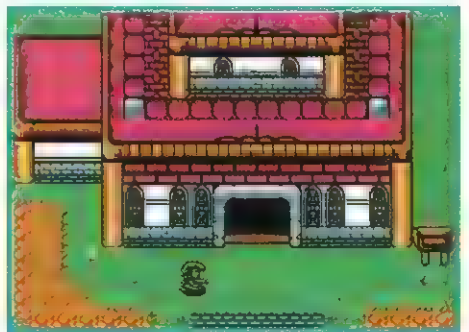
1997-ben járunk, persze nem sokat változott a világ - polgárháborúk dúlnak mindenfelé, melyeknek ártatlan civilek esnek áldozatul, milliók éheznek, csak hogy az elnyomók minél több fegyvert tudjanak felhalmozni, a megtorlástól való félelem nélkül az atrocitások mindennaposak. A hatalmon lévők a tétlenségüket a politikával és a bürok-



ráciával leplezik. Erre azt is mondhatnánk: nincs igazság a Földön... De akkor még nem találkoztunk a "Da Wardenz" nevű csapattal. Nos, a Core Design Shell Shockjában ennek a Da Wardenz nevű csapatnak a tagjává válunk, akik előtt csak egyetlen óél lebeg: harcolni a terrorizmus, az igazságtalanság, és a korrupció ellen. Ezt pedig csupán egyetlen módon tudják elképzelni: az M13-as Predator tankjuk segítségével. Ez a tank persze valójában csak egy kitalált valami: hiszen egy ember el tudja irányítani, tornya nincs, a csőve csak előre tud nézni, mindemellett ráadásul az ellenséges tankok likvidálásához egyetlen jólirányított lövés elegendő. A csatákat vesztettül gyorsan mozgatható 3D-s texture mapped környezetben vívhatjuk, valóságghú terepen, vérpezsdítő, közvetlenül a CD-ről szóló muzsika és baró hangeffektek mellett. A játékot frankó Silicon Graphics jelenetek tarkítják, például a meghalás is olyan mint az MTV-n egy videoklip. Az "akcióhősök" tehát készülhetnek, ráadásul akár nyolcan is egyszerre, ugyanis a hálózati lehetőség is biztosítva van.

PC

Sajnos jelenleg egyértelmű tendencia, hogy az Amigát egyre kevesebb softwarecég támogatja, s arra nagyon remény, hogy ez a közeljövőben megváltozzon. Egy cég azonban rendíthetetlenül kitart a Nagy Őreg mellett: a Team 17. Legújabb, Speris Legacy című játékukat A1200-asra és CD32-re fejlesztették. Egy gyönyörű kivitelezésű RPG-ről van szó hatalmas bejárható - s mindemellett szépen kidolgozott - tereppel, egy rakás különös - köztük ellenséges és barátságos - szereplővel. A történet a már jól ismert séma szerint alakul: a gonosz Gallus Herceg megöli bátyját, Kale-t, hogy magához ragadja a királyi jogart. Már csak Kale gyerekkori barátja, Cho marad az útjában. Cho előtt tehát itt a lehetőség, hogy bebizonyítsa valódi értékét. Nem várhatja meg, míg Gallus felkutatja őt, helyette inkább felveszi a harcot Gallusszal, s ezzel Speris földjét egyszer s mindenkorra megszabadíthatja a fenyegető veszélytől... Ez lesz tehát a vállalkozó kedvű játékos feladata.





RAVEN



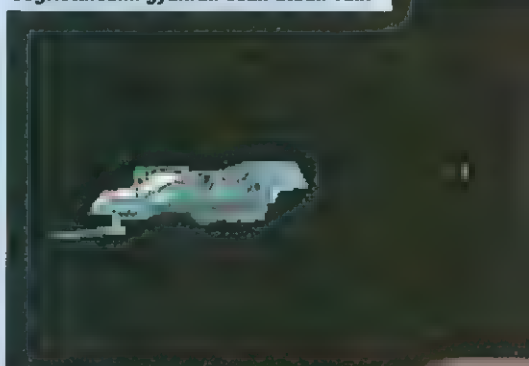
2278-at írunk, a Földet egy idegen faj, az **Armidok** igázták le, és tartják uralmuk alatt. Egy valaha erős osztály, a **Humanoid Armidok** hanyatlásnak indultak: az uralkodó arisztokráciájuk korrupttá, romlottá vált, **könyörtelen vezetőjük új hódításokat tűzött ki célul**. Elsőpró offenzívát indítottak a Föld ellen, melynek technikai fölénye váratlanul érte a földieket: gyorsan egyesíteni akarták a fegyveres erőiket egy ellentámadáshoz, ám az Armidoknak volt még egy titkos fegyverük. **Gordon Dark**, a Dark Vállalat - a Föld legjelentősebb fegyvergyárának - feje, az Armidok szövetségesévé vált, s **a Föld jelentős fegyverrel a hódítók kezére juttatta**

Commander sorozatra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt csupán egy cselekményszál van, az űrhajós részek pedig roppant leegyszerűsítettek. Azoknak tehát, akik nem tudják kivárni a WC4-et, addig unaloműző gyanánt feltétlenül ezt a játékot ajánlanám.

A KÜLDETÉSEK

A játékban mi az emberiség utolsó reménye, a **Földi Lázadó Erők kötelékébe tartozunk**, mi személyesítjük meg a legjobb pilótájukat. Háromféle küldetéssel fogunk találkozni: pre-renderelt grafikájú űrhajós lövöldözős részekkel, real time-os űrhajós missziókkal, és végül néhány helyen hatalmas Battle Mechek pilótaszékébe ülhetünk.

Segítőtársunk gyakran csak útban van.



Ezek közül Dark büszkesége a Raven volt, egy katonai űrbázis, mely egyben a kulcs a Föld irányításához. **A Raven ugyanis egy repülő erődtámasz, a legmodernebb kutatólaborral és orvosai felszereléssel ellátva.**

HÉZAGPÓTLÓ?

Nos, ez a kis történet a **Mindscape** legújabb űrakciójához, a **Raven Project**-hez tartozik.

Halálos hajsza a Golden Gate Bridge-től a Marsig.

A játékban tehát a műfajához illően csupán egy dolgunk lesz: irtani az idegenek hajóit és létesítményeit. A játék azonban nem csak egy egyszerű szokványos shoot'em up, hiszen **különböző fajtájú és célú küldetéseket, gyönyörű pre-renderelt grafikájú űrhajós átvezetőképsorokat, és korrekt minőségű digitalizált videojeleneteket találunk a CD-n**. Az egész tehát leginkább a Wing

Az interaktív lövöldözős részek - bár ezekből csak kevés van - csakúgy mint az átvezető jelenetek, fantasztikus minőségűek, a fényeffektusokat és árnyékhatásokat már a tökélyre fejlesztették. Itt persze csak egy célkeresztet tudunk irányítani, tehát a szépség a játékelmény rovására megy. Ám nem csak az űrrepülőket kell ezeken a helyeken kilőni, felderítés esetén például a keresett ellenséges objektumokat a jobb egérgombbal kell befognunk.

Az űrhajós részekből van a legtöbb. Az űrben játszó csatákon kívül repülhetünk majd a Mars, a Hold, vagy a Föld felszíne fölött, de megessik, hogy még az óceán alá is le kell ereszkednünk. A hajókban négyféle fegyver: két lézer, és két fajta rakéta áll a rendelkezésünkre.





PROJECT



A hatalmas Battlemecheket az ellenség felülmúlhatatlan megközelítéséhez fogjuk használni. Valójában ezek a részek hasonlóak az repkedéshez, ám itt persze nem emelkedhetünk le-fel, s érdekesség, hogy fegyver gyanánt a robotunk öklét is használhatjuk. (Bár úgy érzem nem sűrűn fogjuk.)

A TAPASZTALATAIM

A játék leginkább a cselekményszál egyhangúsága miatt marad el a már említett Wing Commander sorozattól. A videojelenetek állandóan csak abból állnak, hogy az Armid flotta vezére közli a lesújtó híreket Zartukkal, a vezetőjünkkel. A polygonos részek igaz elég

nak", tehát lehetőleg mindig egyszerre csak egyre, az éppen befogott hajóra koncentráljunk. Az üzemanyag fogyása pedig egyszerűen röhej. Gondoljunk bele: megvagyunk bízva egy teherhajó kísérésével, s egy-

amikor kifogyott az üzemanyagom, persze egyetlen ellentéllal sem tudott végezni. Ezen kívül ráadásul csata közben állandóan nekiütköztem, így mikor már felidegesedtem, megesett, hogy az ilyen küldetéseket az ő likvidálásával kezdtem.



Az eligazítás roppant egyszerű és szemléletes.



A Marson az Armidok rejtegetnek valamit.

egyszerűek, ám csúnyának nem mondhatóak, és a küldetések is változatosak. Ami ezeknél a részeknél a legjobban idegesített, hogy az ellenséges hajók pilótáit mintha Japánból delegálták volna, ugyanis garantálhatom, hogy senki sem attól fog meghalni, hogy kilőtték a hajóját, hanem attól, hogy minduntalan belérohán az ellenség. Egy fontos dologra felhívnam a figyelmet: az ellenséges hajók, ki tudja miért, de folyamatosan "gyógyul-

szer csak a csata közben kifogy a nafta, s a továbbhaladó hajó hiába vár a segítségünkre. (A megoldás itt egyébként az, hogy minél gyorsabban végezni kell az ellenséggel.) Az az igazság, hogy némelyik küldetést nagyon ki kell számítani, némelyik pedig nevetségesen könnyű.

A nagyobb csatáknál sokszor kapunk egy segítőtársat is, ennek azonban én nem sok hasznát vettem. Néha ugyan hathatósan tüzei az ellenfelet, de amikor a legjobban kéne, például

Minden hibája ellenére azonban a játék tetszett, némelyik színész tehetségtelenségét leszámítva a videojelenetek, főleg a maszkok profi kivitelezésűek. Az egész játékon egyébként sajnos egyfajta gyengülés, talán a készítő elfáradása érezhető: az elején még a legapróbb részleteket is hosszabb animációk kísérték, míg a játék végén szinte csak egy THE END feliratra teltett.

576 ÉRTÉKELŐ
RAVEN PROJECT
KADLA MINDSCAPE

grafika	hang/zene	kezelhetőség	klaviatúra
PTE	KONKERT	KELMAY	

ÖSSZTARTÁS
82%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	NAM: 5MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



ANGEL DVOID

3023. Paradise city. A halál, erőszak, öngyilkosság mindennapos. Senki sem figyel már oda. A rendőrség a korrupció melegágya, de akadnak kivételek. Kivetett, közveszélyesnek mondott igazságosztók. Akik a maguk törvénye szerint akarnak élni és törvénykezni. Kétlábban járó rögtönítélő bíróságok ők. Ha valaki az ő szemükben vádlott: büntetése halál.



Ritkán látni erre felé földön járó autót. Ma már mindenki repülő kocsikon vagy mifeneken jár. Az ember omiotta elrugaskodott a földtől, utálkozva lép vissza rá. Persze ha hajba kerül, akkor ide menekül. A hald és a marsson lévő kolóniák között dúló harcok végén a marsiak mind ide menekültek. Saját törvények szerint akartak élni, s a törekvésük rengeteg konfliktushoz vezetett. Például a földön már betiltották a génebeszetet, ám a Marsra ezt előszeretettel alkalmazták - s a nézeteltérések kemény összecsapásokba torkoltak. A rendőrség szinte tehetetlen, az érdekszövetségek kusza hálójá szinte kibogozhatatlan. Akad néhány önjelölt hős, aki saját törvénye szerint rója a várost - s szembeszáll ellenségeivel és a rendőrséggel. Rövid élet jut nekik osztályrészt.

MÁR MEGINT

Már megint azt hiszi egy cég, hogy elég 4CD-t megtölteni romok animációkkal, bezzácsolni valami történetet, magával a játékkal pedig nem törődnek - nem gyárják össze kellően az alapanyagot. Sajnos így van ez az Angel Dvoidnál is. Tényleg remek a true color nagyfelbontású animációk, de az a "valami" hiányzik a játékból. Az animációk háttereit korrektül kidolgozták, a szereplők se "lőgnak" ki belőlük. Aprópó szereplők. Lassan eljön az az idő, hogy a játékleírások mellé rövid kritikát kell csatolni a színészek játékaáról, a film rendezéséről. A hangok türhetők, de sokszor kicsit elkeverték őket: elnyomja a beszédet a zene, vagy az egyéb hangok. Állóképekkel pedig ugyanazt a rövid hangfilmet játsza le egymás után. Ez vízcsöpögésmel még hagyján, de a bárzene kicsit idegesítő így. A gépigeny a true color animációkhoz képest alacsony: egy 66-onon már jól érzi

magát a program. Persze az is igaz, hogy a képek interlace-ok, azaz minden második sor hiányzik, és a domináns szín fekete a játéokban.

A Játékot végig saját szemszögből látjuk, s az irányítás meglehetősen egyszerű: a képernyőn látható nyílal mozoghatunk, s az alul lévő panelről érhetjük el az egyéb parancsokat. A gattyó ikonnal vizsgálhatunk meg tárgyakat, a zöld akármire kapcsolva kapjuk meg a mozgatókat. A menüpont alatt találjuk a mentést/töltést/klópt, a opionra kattintva pedig beléphetünk az l-netbe, ahol emberekről kérhetünk információt, vagy az inventarinkba. A villogó PDA gombra kattintva személyes asszisztensnő tűnik fel a képernyőn, s hasznos tanácsokkal halmoz el. Beszélgetésnő háromféle módot választ hatunk: agresszív (ördögfej), normál és kedves (fej glóriával). Lehetőleg fegyverünk legyen mindig kéznél, mert sokszor kerülünk tűzharcba - és ilyenkor a sebesség számít.

Ime egy vastüdő és némi műartéria a XXII. századból.



Az egyetlen helyszín, ahol nem a fekete szín dominál.



TEHÁT: KIK IS VAGYUNK?

A játékban egy nyomozót alakítunk, aki egy plasztikai beavatkozás után Angel Dvoid, a híres gengszter arcát kapja, aki rettegett törvénytörő, főleg cyberpunk, és némi génebeszetnek is alávetette magát. Amolyan szikár gyilkológép. Kalandjaink - a csúnya üldözés tragikus vége után - egy kórházban kezdődnek, ahol a plasztikai sebész beavatkozása után ébredünk, s egy kikent

A Death seven halálbárba egy - feltehetően - régi ismerős csábit be. Vigyünk egy italt a hölgynek, majd beszélgetssünk el vele, lehetőleg kedvesen. Mielőtt odaadná biztonsági kártyánkat, egy "aranyos" játékszert ad: egy bombát, melynek a kombinációját 5 másodperc alatt kell kitalálni - mivel hat lehetőség van, nem dröngölősség. Miután megkaptuk a kártyát, irány a csatornanyílás, gyorsan menjünk le, mielőtt a cyberdogok rántádnak. Lent vegyük fel a lámpát, majd induljunk el hátrafele, s menjünk a ráschoz. A szaglászó cyberkutyákba engedjünk egy sorozatot. Menjünk visszafele, egészen az ajtóig. A kártyával és a WC-ben olvasott kóddal nyissuk ki, majd menjünk be, s nézzünk a TV-re. Erre megjelenik egy hölgy, aki feltehetőleg Angel barátja lehet, mert személyes chipkészletét Angel itt őrzi a hűtőben. Rövid beszélgetés után vegyük el a chipkelet, majd távozzunk. Kutyák nincsenek, tehát bemehetünk a "templomba", ahol God-ot megtöltöttük

Hétköznapi utcakép 3023-ból. Ennyi.

aki bekísér Angel egyik lakhelyére, ahol egy robot hasá-
ban egy kártyát találunk. Vegyük magunkhoz, majd men-
jünk le az utcára (aki szeretné megnézni a játék talán
legjobb részét, esetleg egy lengén öltözött hölgyet,
vagy egy öngyilkosságot, az nézzen el a múzeumba!), s
keressük meg a COM terminált. Helyezzük be Angel
egészségkártyáját, s mialatt olvassuk az adatait, megje-
lenik egy örült motoros, aki egészen odavan, hogy velünk
találkozik. Zavarjuk el, majd üljünk a motorjára, he-
lyezzük be Mr. Digit kártyáját, s menjünk oda. Mr. Digit
látni se akar, úgyhogy menjünk inkább a csatornába,



Ügyesen lefelé bennünket a rendőrség, s dutyiba dugnak. Szerencsére egy bolond öreg is kerül mellénk, aki kirobantja a falat, s így megmenekülhetünk. A kórházban kérjük ki az orvosi lapunkat, amit Angel eü. chipje alapján állítanak ki. Ezután menjünk a raktárba, nyomjuk meg a halálfejes ládát, mire továbbmehetünk. A bunkerben valami veterán katonát találunk aki azonosítani tudja a 3. chipet: katonai chip, melyen Paradise city megsemmisítésének terve látható. Lépjünk le, s menjünk fel a lifttel az emeletre, ahol az utunkba álló robotot intézzük el. Segítségünkre siet egy másik

Igazi "interaktív" befejezés következik: néhány pisztolylövés, s bejutunk a Főgonoszhoz, s rajtunk áll Paradise city sorsa: mi is felrobbanunk, elmenekülünk egy úrhajóval, vagy megmentjük a várost. Elgondolkoztató a "helyes" befejezés, mivel van benne valami, hogy nem nagy kár egy ilyen városért. Én azért meementettem.

grafika																																																																																																																													
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

68%

PC: RAM: 8MB HD: 5MB VIDEO: VGA SVGA CPU: 486DX66
CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

AMIGA PROGRAMOK

3D POOL	999
AMNIO	1999
ARCADE POOL	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLACK CRYPT	2999
BLOB	3499
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BURNING RUBBER AGA	2999
CAMPAIGN	2999
CAMPAIGN 2	2999
CANNON FODDER 2	3999
CARRIER COMMAND	999
CHUCK ROCK	HIVJ
CIVILIZATION	3999
CONQUEROR	899
DARKSEED	3999
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DUNE	2999
DUNE 2	2999
DYNASTY WARS	999
EPIC	2999
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	2999
EXC.GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
F29 RETALIATOR	2999
FIELDS OF GLORY	3999
FIFA INT. SOCCER	6999
GRAND PRIX	3999
GUNSHIP 2000	2999
HEIMDALL 2	2999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
JURASSIC PARK	2999
K240	2999
KINGPIN	3999
LAST BATTLE	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LOTUS TRILOGY	4499
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
MORTAL KOMBAT	2999
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499
NINJA REMIX	1999
OUT TO LUNCH	2999
OUTRUN EUROPA	1999
OVERLORD	3999
PINKIE	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS	4999
RISE OF ROBOTS AGA	5999
ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	5999
SENSIBLE W.SOCCER	HIVJ
SHADOW FIGHTER	2999
SHADOW WORLDS	2999
SKIDMARKS	3999
SPACEHULK	3999
SUBWAR 2050 AGA	2999
SYNDICATE	2999
THE KRYSTAL	1999
THEME PARK AGA	4999
TORNADO	2999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OUTRUN	1999
UFO AGA	4999
WING COMMANDER	2999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED 3D	5999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALL TERRAIN RACING	4999
BATTLE TOADS	3999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	5999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DISPOSABLE HERO	4999
DRAGON STONE	3999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999

LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PIRATES GOLD	4999
PREMIERE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SHADOW FIGHTER	5999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
WORMS	5999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BLUE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F1 TORNADO	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	699
GO FOR GOLD	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
LAST DUEL	699
LAST V8	699
LED STORM	699
LEMMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCUS	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
MYTH	699
NIGHTSHIFT	699
NINJA COMMANDO	699
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	699
Q10 TANK BUSTER	699
QUEDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOD	699
RODLAND	699
SILKWORM	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBBLE 2	699
SOCCER DOUBBLE 3	699
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWIV	699
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIGER ROAD	699
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999
-POSTMAN PAT	
-SOOTY AND SWEEP	
-COUNT DRACULA	
-POPEYE 2	
-THE WOMBLES	
-SUPERTED	
POPEYE COLLECTION	999
-POEPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLLECTION	999
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZES

ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	999
BAAL	799
BBURAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	699
BUKOKAN	999
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREED	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPIRIT	999
MC DONALD LAND	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEIGAR	699
STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TEENAGE M.NINJA TURTLES	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENDETTA	11999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BATTLE BLAZE	7900
BLACKTHORNE	9900
DOUBLE DRAGON V	9900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	7900
KENDO RAGE	7900
MEGAMEN SOCCER	9900
OPERATION LOGIC BOMB	5900
POWER RANGERS	11900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900
BIG SKY TROOPER	11900
BLACK HAWK	7900
BOOGERMAN	HIVJ
BRUTAL	9900
CAPTAIN COMMANDO	9900
DEMON S CREST	9900
DONKEY KONG 2	HIVJ
DOOM	11900
EARTHWORM JIM 2	13900
FIFA 96	HIVJ
FLINSTONES	9900
GHOUL PATROL	7900
HAGANE	9900
INCREDIBLE HULK	10900
JUNGLE BOOK	11900
JUNGLE STRIKE	9900
LORD OF THE RINGS	6900
MECHWARRIOR 3050	HIVJ
MICKEY MOUSE CIRCUS	9900
MICRO MACHINES	8900
MICRO MACHINES 2	11900
MORTAL KOMBAT 3	13900
NBA LIVE 96	12900
NHL 96	HIVJ
NIGEL MANSELL GP	9900
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900

PARODIUS	6900
PINBALL FANTASIES	9900
POWER DRIVE	9900
PRIMAL RAGE	14900
PUSH OVER	5500
REVOLUTION X	HIVJ
SEA QUEST	11900
SEPARATION ANXIETY	HIVJ
SMASH TENNIS	8900
SURFERS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	9900
SUPER BC KID	10900
SUPER BOMBERMAN 3	12900
SUPER MARIO 2 - YOSHI ISL.	12900
SUPER RET. OF JEDI	9900
SUPER TENNIS	5500
SUPER TURRICAN 2	12900
THEME PARK	11900
TINY TOONS BUSTERS B.L.	6900
TROLL ISLAND	7900
URBAN STRIKE	9900
X KALIBER 2097	8900
YOGI CARTOON CAPERS	7900
VORTEX	9900
WEAPONLORD	12900
WILD GUNS	9900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	5900
BILL AND TED	3900
BOMBERMAN	6900
BURBY II	6900
BURAI FIGHTER	4900
DUCK TALES 2	6900
EARTHWORM JIM	6900
FIFA 96	6900
KIRBY DREAM LAND	5900
KIRBY DREAM LAND 2	6900
MARIO PICROS	5900
MEGA MAN IV	6900
MICRO MACHINES 2	6900
MORTAL KOMBAT III	6900
POWER RANGERS	6900
PRIMAL RAGE	6900
SPACE INVADERS	4900
STREET FIGHTER 2	6900
SUPER BATTLE TANK	6900
SUPER MARIO	3900
SUPER MARIO 2	5900
SUPER RETURN OF JEDI	6900
TALESPIR	4900
TAZ ISLAND CHASE	4900
TETRIS 2	5900
YOGI BEAR	4900
WARIO LAND - SUP.MARIO 3	5900
WATERWORLD	6900
WWF RAW	4900

32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900
COSMIC CARNAGE	13900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	12900
SPACE HARRIER	11900
MOTO CROSS	13900

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900
BURBLE AND SQUEAK	7900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	7900
NFL FOOTBALL 94	8900
OUTRUNNERS	9900
SOCKET	7900
SUBTERRANIA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBRS	7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ALIEN SOLDIER	9900
ASTERIX POWER OF GODS	9900
BARNEY THE DINO	7900
BONANZA BROS	5900
BUBBA AND STIX	5900
CANNON FODDER	9900
CAPTAIN AMERICA	4900
CHAOS ENGINE	7900
CHESTER CHEETAH II	8900
COLUMNS	4900
COMIX ZONE	11900
CRASH DUMMIES	7900
DEMOLITION MAN	11900
DESERT STRIKE	7900
DONALD DUCK 2 - MAUI M.	12900
DYNAMITE HEADY	9900
EARTHWORM JIM 2	12900
ECCO THE DOLPHIN 2	9900
EX MUTANTS	6900
EXO SQUAD	11900
FIFA 96	12900
GARFIELD	11900
HOOK	7900
IZZY S QUEST	9900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900
LANDSTALKER	8900
LIGHT CRUSADER	12900
MARSUPIAMI	11900
MEGA MAN WILLY WARS	11900
MEGA SWIV	7900
MICKEY MANIA	9900

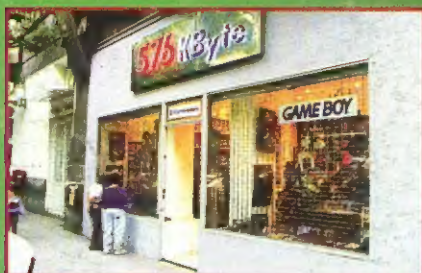
Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.

MIVEL LISTÁNK FEBRUÁR 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL.
AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415



7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863



9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151



TOVÁBBI BOLTJAINK

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelősséget**. Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendeld a Csomagküldő Szolgáltatunktól.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNK BEN,
a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.